

O 64 BITS DA SEGA, COM A FICHA COMPLETA

# AÇÃO GAMES

SATURNO

## Marvel Super Heroes

Um arraso  
de visual e  
jogabilidade

NINTENDO 64  
INTERNATIONAL 64

O melhor do futebol  
com serviço completo

23 JOGOS:

- \* RESIDENT EVIL (SAT)
- \* GOLDENEYE 007 (N64)
- \* MULTI RACING (N64)

ERA SÓ O  
QUE FALTAVA!  
Os Tamagotchis vão  
namorar e ter filhotes

EDITORA  
AZUL



© Marvel Ent. Group Inc.

INÉDITO

## MORTAL KOMBAT

A saga secreta que explica os seis jogos

Edição 120 Outubro /97 R\$ 3,50



3451/1

PRA QUEM  
AINDA  
ACREDITA  
EM BICHO  
PAPÃO.

POWER



## X-SALADA 6

As magias do Ryu são reais? Confira na sua seção de cartas

## SHOTS 8

- ★ Vem aí o console Sega 64 Bits
- ★ Os Tamagotchis vão ter filhotes
- ★ Nintendo adia os games do Natal

## Jogos da Edição 14

- 14 GoldenEye 007 - N64
- 18 Multi Racing - N64
- 19 Coemon 64 - N64
- 19 Yuke Yuke - N64
- 20 International S. Soccer - N64
- 24 Marvel Super Heroes - SAT
- 26 The Lost World: Jurassic Park (2) - PST
- 28 Salamander - PST
- 30 Ghost in the Shell - PST

## Jogo Rápido Especial de Outubro 32

- 32 Gritz - PST
- 32 Side Pocket 3 - SAT
- 32 Gunbullet - PST
- 33 Last Bronx - SAT
- 33 Resident Evil - SAT
- 34 Gotha 2 - SAT
- 34 Cheesy - PST
- 34 Virtual Hiruyuno-Ken - PST
- 36 Greatest Nine - SAT
- 36 Armored Core - PST
- 36 Swagman - PST
- 37 Shining the Holy Ark - SAT
- 37 Slam Dragon - PST
- 37 Winning Post EX - SAT

## PC Dicas 38

- 38 Diablo
- 38 Shadow Warrior
- 38 Perfect Weapon
- 38 G-Nome
- 40 Blood
- 40 Time Comando
- 40 Duke Nukem 3D & Plutonium Pack

## Dicas 42

- 43 Codename: Tenka - PST
- 42 Hexen - N64
- 45 Impact Racing - SAT
- 44 Iron & Blood - PST
- 42 King of Fighters '96 - PST
- 43 Marvel Super Heroes - SAT
- 44 NBA JAM Extreme - PST/SAT
- 42 Rush Hour - PST
- 45 SimCity 2000 - PST
- 45 Star Wars Shadows of the Empire - N64
- 46 Street Fighter Poligonal - PST
- 43 Tiger Shark - PST
- 43 TNN Hardcore 4x4 - PST
- 43 Twisted Metal 2 - PST
- 44 UMK3 - SAT
- 42 War Gods - PST
- 43 Wild Arms - PST

# START

Nossa capa



Psylocke enfrenta Magneto, em cenário original do game. Ilustração de Sérgio Carreras

## O AUGE DOS 32 BITS

Galera, não tem como não curtir: estamos vivendo o auge do ciclo de 32 bits, incluindo os PCs, com a simultânea decolagem do 64 bits da Nintendo. E o legal é que tem jogo para todo mundo. Confira: só nesta edição, são dez jogos novos para Playstation, oito para Saturno e cinco para Nintendo 64. Fora isso, a principal novidade é que a Sega vai mesmo lançar um console de 64 Bits CD-ROM. Agora sim, a briga vai ser boa. Fique ligado, na revista que não dá chabu! Continue para todos da **Equipe Ação Games**

## Especial

## A Saga Mortal 10

Não tem para ninguém: quatro páginas com tudo para entender os seis jogos da série MK

## Saturno

## Marvel S. Heroes 24

Um jogo caprichado em jogabilidade, visual e diversão. E a versão do Playstation já está rolando



## Nintendo 64

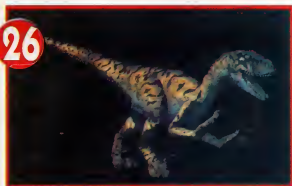
## 20 International 64

Caprichamos no serviço. O jogo de pelota mais divertido já lançado

## Playstation

## Jurassic Park 2 26

Visual do além, com desafio de matar. Mas damos Passwords para todas as etapas





# “Eu e Meu Filho Temos Cadeira Cativa no Estádio”

Luis Alberto S. Brandão, engenheiro, com seu filho, Rodrigo, assinante da ESPN BRASIL

O Luis Alberto S. Brandão sempre foi um fanático por futebol. E, como essas coisas são genéticas, a paixão pelo esporte que os ingleses inventaram e os brasileiros aperfeiçoaram também tomou conta do seu filho, Rodrigo. Os dois não perdem um futebolzinho por nada neste mundo. Vão a todas as partidas e acompanham todos os lances de perto. Pai e filho não conseguem viver sem a emoção da bola rolando em um estádio, da torcida gritando. Eles estão sempre vendo tudo pela ESPN BRASIL.

Lá eles assistem, com exclusividade, campeonatos de futebol nacionais e internacionais, comentários por quem entende. Só assim eles conseguem ver de perto as melhores jogadas, os grandes dribles.

A ESPN BRASIL entra na vida do Luis Alberto e do Rodrigo todo dia de jogo. E dia sem jogo também, já que eles não vivem só de futebol e ainda acompanham todos os lances do automobilismo, tênis, basquete. Assistir ESPN BRASIL é a melhor maneira de descobrir quem é o mais rápido, o mais forte, o que salta mais longe.

A ESPN BRASIL faz parte da Abril. E a Abril faz parte da vida de quase todo mundo, até de quem não consegue entender por que ninguém passa a bola para o cara gordinho com o apito na boca.

Faz parte da vida de quem assiste TV - além da ESPN BRASIL, a TVA, a DIRECTV, a HBO BRASIL, a MTV integram o grupo Abril; faz parte da vida de quem lê revistas - são quase 200 títulos diferentes; faz parte da vida de quem assiste vídeos, ouve música, lê livros, navega pela Internet, consulta a lista telefônica, viaja, estuda, compra carros, tem interesse em moda, carreira, negócios, esportes e cultura.

Há quase meio século, a Abril entra na casa dos brasileiros para divertir, ensinar, ajudar, entreter, informar e fazer pensar.

E você sabe como a Abril faz isso? Com quase 200 milhões de exemplares de revistas por ano. Com uma programação de TV que chega a 1,1 milhão de assinantes, utilizando todos os meios tecnológicos de transmissão, e até um satélite exclusivo! Com 5 milhões de fitas de vídeo, 10 milhões de listas telefônicas, milhões de livros, discos, coleções e CD-ROMs, que enriquecem bancas, casas e vidas.

Mais de 10 mil pessoas trabalham para você na Abril. São jornalistas, artistas, técnicos, educadores, gráficos, radialistas, que diariamente usam a imaginação, a criatividade e o talento para difundir cultura, entretenimento, informação e educação. Para defender a democracia, a livre iniciativa, a liberdade e a dignidade de todos os brasileiros.

Além de fazer parte da sua vida, a Abril quer que a sua vida seja melhor, mais interessante, mais rica, mais justa e mais divertida!



# Abril

Faz Parte da Sua Vida





## TRUQUES PARA BICHOS VIRTUAIS

### Tamagotchi

Saudações, galera! Cá estou e a lhes escrever. Desta vez envio três maneiras de detonar o Tamagotchi!!!

- 1) Entupa o bicho de snacks. Ele vai engordar feito um porco até morrer.
- 2) Deixe a luz acesa na hora de dormir. O otário vai literalmente subir pelas paredes até o fim.
- 3) Brincar com ele? Nem pensar! Imponha uma disciplina de general. O mala não vai agüentar e cometerá suicídio!

E aí, dessa vez eu mereço uma camiseta?

Marcell E.Boareto

São Jorge D'Oeste, PR

Infelizmente ainda não, Marcell.

### Dinokun

Estou mandando dicas para um tipo de bicho virtual chamado Roko Roko Dinokun, para quem está de saco cheio de esperar esse bicho crescer.

Execute esta dica assim que seu bicho sair do ovo. Veja o seu bichinho, aperte e segure os botões Esc + Enter até aparecer a hora. Quando ele aparecer, aperte Enter e mude para 11:59 PM e aperte Enter. Aperte Clock e seu bicho vai dormir. Apague a luz. Aperte Clock e quando der 0:00 AM aperte Clock para ver seu bicho. Segure Esc + Enter até ver a hora. Aperte Enter e ponha 9:00 AM, aperte Enter e depois Clock. Seu bicho vai passar uma fase. Repita até a fase desejada e, a cada rodada do truque, verifique se ele não está precisando de alguma coisa.

Alex M.P. da Silva

Diadema, SP

## Cuidados com o Playstation

Qual o modo mais correto de retirar os CDs do console?

Edson Cardoso da Silva  
Barroso, MG

É fácil, Edson: desligue o console e só retire o CD quando ele parar de girar! Há jogos que são inteiramente carregados para a memória do console e permitem que você retire o CD para colocar um de rock, por exemplo. Esses CDs param de girar sozinhos para que você os retire, ok?

## Saturno

Na opinião de vocês, qual o melhor jogo para Saturno apresentado na E3?

Enyo José de Souza

Açogados de Ingazeira, PE

Caro, Enyo, na edição 118 destacamos os melhores entre muitos. Nem sempre o jogo exibido está terminado. Mas dos que vimos, *Marvel Super Heroes* e *Last Bronx* (que você confere nesta edição) são ótimos, *MK Trilogy* virá arrebitando, além de *Enemy Zero* e *Super Street Fighter 2 Collection*.



Yuri e o logotipo do clássico KOF95. Caneta hidrocor de Averal Bezerra de Melo, de Arapiriva, AL

## Atenção novos leitores

Bem-vindos! Infelizmente, Ação Games não oferece assinatura. Portanto, corram para as bancas

## Nintendo 64 ou Playstation?

Estou com uma dúvida desgraçada: comprar um Playstation ou Nintendo 64? Quais as vantagens e desvantagens de cada um? Peço que não encham muita lingüiça, do tipo "não queremos interferir em sua decisão, a escolha é sua etc". Se estou pedindo opinião, não tenho o direito de reclamar depois. Confoio em vocês.

Rafael  
Indaítuba, SP

Rafael, metade do planeta desistiu de pensar nisso, comprou um dos dois videogames e pronto. Você faz parte da outra metade, que pergunta isso regularmente para a revista. Vamos reprimir o que temos dito, cara:

**Nintendo 64** - É o console mais barato do momento, tem pouquíssimos jogos e muito caros. Mas são games exclusivos e estão ficando cada vez melhores. O modelo nacional tem assistência técnica garantida.

**Playstation** - É o console do momento, também com um bom preço. Tem centenas de jogos, muitos são animados e todos mais baratos. Não tem garantia do fabricante, mas às vezes você consegue da loja que o vendeu.

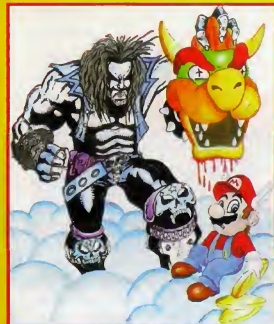
Enfim, a verdade é que não queremos interferir na sua decisão e a escolha é sua (He he he!)

## Mortal Kombat 4

Vão lançar o jogo para Nintendo 64?

Ricardo F. Begalli  
Santo André, SP

Segundo a Midway, o jogo vai sair sim para o N64, mas no final de 98. Haja paciência!



Lobo detona Bowser. Desenho sanguinário de Alessandro Carlos Bartu, de Guarulhos, SP

## Gaúcho nervoso

Atenção pessoal de Ação Games: estou ficando bravo. Vocês não me respondem! Tô desesperado pelas respostas, carambal! Não vacilem! Os personagens de Tekken, Soul Edge e Fighting Vipers são reais, como em MK? Alguns pelo menos? As vozes pelo menos?

Lucas Siniak  
Girúá, RS

Atenção Lucas, você precisa jogar algo mais maneiro, para relaxar. Sugerimos a Barbie do SNES. Quanto a esses jogos, até onde sabemos os personagens não foram filmados. Nem "alguns pelo menos"! Houve filmagens para os de Tekken 3. Agora, as vozes são reais.

## Dúvidas cruéis

O Nintendo 64 terá jogos como Tomb Raider ou Resident Evil? Por que o Playstation tem alguns jogos melhores que os do N64? O N64 pode ter apresentações e aberturas em Full Motion Video, como o PST?

Jofre Pierre S. Alves  
Belo Horizonte, MG

Cara, ainda bem que a sua carta traz muitos elogios e poucas perguntas. Vamos lá: é claro que o Nintendo terá jogos "do tipo de" Tomb e Evil - mas estes especificamente não estão previstos. O Playstation tem alguns jogos melhores porque ele está no auge, enquanto o N64 está apenas começando.

Quanto a pôr Full Motion Video no N64, esqueça por enquanto: não há como colocar em cartuchos, por falta de memória. A não ser que a Nintendo consiga algum milagre com o tal do Disk Drive 64. É um enigma.



Songoku, estrela de Dragon Ball. Lápis colorido de Marcos Seiji Ohashi, de Jordanópolis, SP

## DETONADORES MUNDIAIS

O japonês Takashi Satani e o inglês Steve Key são dois dos melhores detonadores do mundo. Esses caras têm a vida que pediram aos céus: são pagos para jogar videogame o dia inteiro.

Takashi (de 24 anos) e Key (de 18 anos) são campeões em seus países e estiveram em São Paulo e Rio em setembro a convite da Sega/Tec Toy para mostrar do que são capazes. Takashi é campeão de Virtua Fighter 2 e 3 no Japão. "Este é meu game preferido, joguei num campeonato com mais de setenta mil pessoas", gaba-se.

Key é o campeão da Inglaterra, só que prefere outro tipo de jogo: "Meu predileto é Resident Evil. Gosto muito de RPGs e games de esporte". Os caras estão muito felizes com seus trabalhos e, se depender deles, vão continuar nessa por muito tempo. "Meus amigos morrem de inveja do que eu faço", garante Key. Mudar para quê?



Foto: João Raposo

## Transcodificação do videogame

Primeiro o elogio: a revista está um arraso! Continuem assim. Agora a bronca: na edição 28 (janeiro de 1993) vocês explicaram como transcodificar o Playstation usando o videocassete. Segui o roteiro e não aconteceu nada. É claro que eu mandei transcodificar o console!

Tarcísio F. da Silva  
Corumbá, MS

Desculpas Tarcísio e galera em geral (mas vai cobrar longe, hein!). A gente pisou na bola e levou um tombo naquela matéria. Nenhum videocassete transcodifica o sinal do console. A moçada que comprou o Playstation já descobriu isso rapidinho. As soluções:

- 1) Se o televisor tem entrada NTSC atrás, ligue nela e está resolvido.
- 2) Se o televisor não tem essa entrada, só há duas alternativas: comprar um transcodificador de sinal NTSC/PAL-M ou mandar embutir um no videogame.

Todas as dicas e desenhos enviados pelos leitores e publicados nesta edição foram considerados nota dez e serão premiados com camisetas Ação Games

## As magias de luta são reais



De onde os japoneses inventam todas essas magias que rolam nos jogos de luta?

Daniilo Passianotto  
Belo Horizonte, MG

Eles não inventam, Daniilo. A maioria das técnicas de luta orientais utilizam golpes como esses. A diferença é que nos videogames eles recebem efeitos, como a bola de luz azul do Hadouken. Você já viu um fãxia preta de caratê quebrando uma dúzia de tijolos com um golpe de mão? É esse tipo de golpe que nos games aparecem como magias. De fato, o que quebra os tijolos não é a mão do lutador: é a energia que ele coloca neles e transfere para os tijolos. Se você tiver videocassete, tente alugar o vídeo A Arte de Viver. Nele você verá um mestre de Kung Fu aplicar um destes golpes. Cara, é animal mesmo!

# SHOTS

PARA 1998

## A Sega prepara seu console de 64 bits

Agora parece que é para valer: a Sega estaria finalizando seu novo videogame, provisoriamente apelidado de Dural. As informações são da revista norte-americana EGM (que cita fontes confiáveis do Japão) e deu a ficha completa do bicho na Internet. Segundo a EGM, o console seria apresentado na feira Tokyo Toy Show, no início de setembro. Mas o lançamento só deverá rolar no primeiro semestre de 1998, para que os primeiros jogos fiquem prontos. Entre os primeiros games estariam arcades da Sega e um game de nave (na linha de StarFox).

### A FICHA DO SEGA 64 BITS

CPU principal - Chip Hitachi SH4 de 64 Bits, com velocidade de 200 MHz. Capacidade gráfica - 350 MIPS (Milhões de instruções por segundo). Hardware básico - CLX Chipset, com tecnologia Power VR ARC da NEC. Resolução gráfica - 640 x 480. Memória RAM para texturas - 8 MB SD-RAM. Resolução máxima para texturas - 512 x 512. Memória de trabalho (RAM) - 8 ou 16 MB SD-RAM (indefinida). Placa de Som - Yamaha com 4 MB Drive de CD-ROM - Variável de 6 a 12 velocidades (indefinida). Preço - Entre US\$ 300 e US\$ 400.



Para Capcom, pela qualidade de Marvel Super Heroes em CD e do Arcade Marvel Vs Street Fighter

Para a DreamWorks, pelo desafio exagerado de The Lost World: Jurassic Park. Não tem cabimento e não tem graça!



MANIA

## Tamagotchis vão namorar e ter filhotes



Três dos novos modelos Tenshitchi, da Bandai

Vai ser uma farrá: o menino pega o seu Tamagotchi azul e pede para a coleguinha de escola autorizar sua Tamagotchi rosa a namorar com o dele. Aí eles grudam os dois aparelhinhos, o Tamagotchi azul se encontra com a Tamagotchi da menina e, logo depois, pinta um filhote. Pois é verdade! Os novos Tamagotchis já foram lançados no Japão e se chamam Tenshitchi Osutchi e Mesuchi.

Gostou? Pois tem mais: a Takara também vai lançar os seus modelos namoradores. Chamam-se Love Chu e terão uma vantagem: poderão ser plugados em algum tipo de impressora para você fazer fotos da família.

Os dois modelos Love Chu, da Takara, conectados para fazer filhotes. Este modelo vai permitir fazer fotos da família



Veja como funciona: basta retirar a ponta superior dos aparelhos para liberar os conectores. Aí é só juntar e esperar o filhote



ATRASO

## Nintendo adia jogos do Natal

A Nintendo dos Estados Unidos anunciou à imprensa, em setembro, que os jogos prometidos para o Natal não ficarão prontos e só sairão entre janeiro e março de 98. Simultaneamente, anunciou o lançamento de um game secreto nunca exibido, Diddy Kong Racing, que estava sendo desenvolvido há dois anos pela Rare.

### OS ADIADOS

Segundo o presidente da empresa, Howard Lincoln, o adiamento foi decidido para não comprometer a qualidade desses jogos. Veja quais são e as novas datas para as versões em inglês:

**Zelda 64** - Indefinido, até julho de 1998 (mas sairá no Japão neste Natal)  
**Yoshi's Story** - 9 de fevereiro  
**Banjo-Kazooie** - 16 de março  
**Conker's Quest** - Em março, dia indefinido  
**Ken Griffey Jr.** - 30 de março

### DIDDY KONG RACING

Um jogo de corrida da série Kong é uma grande surpresa. Segundo a Nintendo, ele não foi exibido durante a E3, em junho, para manter segredo de uma nova tecnologia usada pela Rare. Vamos esperar para ver: em princípio, vai bater a qualidade de Mario Kart 64.



# TOP TEN

## NACIONAL AÇÃO GAMES

Os jogos mais alugados pela galera, em agosto, de acordo com a geração de máquinas.

### MEGA & SNES (16 BITS)

1. International S. Soccer 2 - SNES
2. Donkey Kong Country 3 - SNES
3. Street Fighter Alpha 2 - SNES
4. FIFA 97 - MEGA/SNES
5. UMK 3 - MEGA/SNES
6. Top Gear 2 - SNES
7. NBA Live 97 - MEGA
8. Super Mario Kart - SNES
9. Super Mario World 2 - SNES
10. Road Rash 3 - MEGA

### SATURNO & PLAYSTATION (32 BITS)

1. Tomb Raider - SAT/PST
2. Street Fighter Alpha 2 - SAT
3. Herc's Adventure - PST
4. Need for Speed 2 - PST
5. Formula 1 - PST
6. Goal Storm - PST
7. Porsche Challenge - PST
8. Hercules - PST
9. Toshinden 3 - PST
10. Ultimate MK 3 - SAT/PST

### NINTENDO 64 (64 BITS)

1. International S. Soccer 64
2. Star Fox 64
3. Mario Kart 64
4. MRC Multi Racing
5. Cruis'n USA
6. J.League Soccer
7. Dark Rift
8. War Gods
9. Turok
10. Killer Instinct Gold

### LOCADORAS PARTICIPANTES:

Belo Horizonte (MG) - Mega Game, Tel.:(031) 296-7184  
Porto Alegre (RS) - Espaço Vídeo, Tel.:(051) 311-7999  
Rio de Janeiro (RJ) - Game Palace, Tel.:(021) 430-7146  
Salvador (BA) - Kombat Games, Tel.:(071) 255-0977

São José dos Campos (SP) - ProGames, Tel.:(0123) 41-7250  
São Paulo (SP) - ProGames Móoca, Tel.:(011) 591-0039  
Curitiba (PR) - Vídeo Teca, Tel.:(041) 262 7581



**NETUNIA**  
Import. Export. Corp.

**FONE: (011) 825-7600**

**FONE/FAX: (011) 825-7653**

**Venha para o mundo dos games**

- **Aparelhos em geral**
- **Cartuchos, CD's Originais**
- **Assistência Técnica especializada**

**Financiamos sua compra em até 12 vezes fixas ou em 3 sem juros.**

**Despachamos imediatamente a sua compra para todo Brasil.**

**Confira!**

**Aceitamos todos os cartões de crédito.**

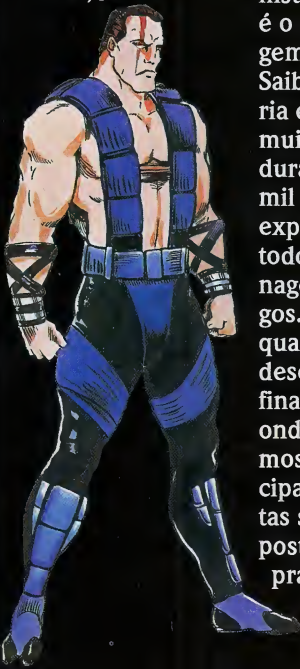
# MORTAL

# A

Para entender todos os personagens e jogos mortais

Por Paulo Montoia

Após anos de mistério, o criador da história de Mortal Kombat, John



Tobias, resolveu contar toda a Saga. Quem narra a história inteira é o personagem Noob Saibot. A história é longa e muito legal, dura mais de mil anos e explica quase todos os personagens e jogos. Por que quase? Você descobrirá no final do texto, onde levantamos as principais perguntas sem respostas. Curta pra valer!

# KOMBAT

# SAGA

Inédito

Há milhares de anos, os deuses Anciãos (Elder Gods) eram os verdadeiros guardiões do Universo, acompanhando a criação de todos os mundos e governando-os com sabedoria. Quando a Terra surgiu, os deuses decidiram que ela seria guardada pelo jovem deus dos Trovões, Rayden. Mas um dos deuses Anciãos, Shinnok, encheu-se de ganância, julgando que seria o mais poderoso dos deuses se tivesse a Terra só para si mesmo.

Para dominar a Terra, Shinnok cria um amuleto de grande poder. Esse amuleto só pode ser criado uma única vez e não pode ser destruído. E tem o poder de impedir a intervenção dos outros deuses Anciãos. De posse do amuleto, Shinnok vem para a Terra e enfrenta Rayden. A batalha é tão violenta que quase destrói o planeta. Mas Shinnok, perde a luta.

## O exílio de Shinnok

Após derrotar o deus rebelado, Rayden finalmente descobre o amuleto. Pede a ajuda dos demais deuses Anciãos e exila Shinnok em um lugar chamado Reino do Nada (Netherrealm). Decide, também, esconder o Amuleto em um imenso templo, nas montanhas da China. O templo é propositalmente

imenso e guardado por quatro guerreiros imortais. Só o amuleto pode libertar Shinnok. Seu exílio dura séculos e, nesse tempo, Shinnok consegue a fidelidade de um clã, os Irmãos das Sombras, do qual faz parte Noob Saibot.

## O Reino de Edênia

Há milhares de anos, houve um reino chamado Edênia, governado pelo Rei Jerrod, pela Rainha Sindel e sua filha, a princesa Kitana. Jerrod protegia o reino contra invasores, desafiando-os em um torneio mortal. Um dia, porém, Edênia foi invadida de fato pelas forças de um Império negro, comandado por Shao Kahn. Kahn dizimou o exército de Edênia, matando o rei e seu primeiro general, pai de um jovem chamado Rain.

Kahn tomou Sindel como sua Rainha e tornou-se pai adotivo de Kitana. Seu reinado de destruição transformou Edênia num mundo conhecido como OutWorld. No auge de seu poder, ele decide conquistar a Terra.

## O Torneio Mortal

Após saber das intenções de Kahn, um anônimo rei terráqueo decide criar um torneio como o de Edênia.



luta final para um desconhecido terráqueo chamado Kung Lao. Tsung perde prestígio diante de Kahn. Isso aconteceu há 500 anos, pelo calendário da Terra.

## A ERA DE GORO

Nessa época, Kahn conhece Goro, membro da raça Shokan. Goro luta por ele no torneio, derrotando Kung Lao e passa a reinar com Shang Tsung. Enorme e violento, Goro consegue nove vitórias consecutivas ao longo dos séculos seguintes. O combate final para os terráqueos acontecerá no século 20.

## Mythologies Sub-Zero & Scorpion

Já em nosso século, mas dez anos antes do Torneio Final, um homem parte em busca do Amuleto de Shimok. Seu nome é Sub-Zero e ele faz parte de um poderoso grupo de ninjas da China, o clã de Lin Kuei. Sub-Zero domina os poderes do gelo, por isso se encoraja a enfrentar as inóspitas montanhas geladas (essa história é a do game *Mythologies*, um adventure de ação previsto para sair este mês).

Como é um ninja assassino, o passado de Sub-Zero é sangrento. Dois anos antes da aventura de *Mythologies*, ele participou do Mortal Kombat, contratado por inimigos de Tsung, para assassiná-lo em troca de uma recompensa. Não conseguiu.

Seis anos antes disso, Sub-Zero havia assassinado um homem. Casado e pai de uma menina, esse homem consegue dos demônios o direito de ressuscitar dos infernos para se vingar. Em troca, perderá a memória da família que um dia teve. Ressuscitado com poderes de fogo, ele passou a ser chamado de Scorpion. Seu objetivo é aniquilar

Sub-Zero e, quando descobre que o ninja de gelo irá para o torneio para tentar detonar Shang Tsung, Scorpion embarca clandestinamente rumo à Ilha perdida de Mortal Kombat.

## O MONJE LIU KANG

Nos limites do mundo, um monge shaolin descobre que acontecerá o Torneio final e decide defender a Terra. Seu nome é Liu Kang e pertence à Sociedade secreta do Lotus Branco. Kang também embarca clandestinamente no barco que vai para a ilha perdida.

Shang Tsung, decidido a fazer um "tudo ou nada", decide enviar um convite ao próprio deus do Trovão. Rayden, que vaga em uma aldeia no interior do Japão, aceita o convite e se transforma em homem para lutar.

## CAGE, KANO E SONYA

Outros mortais decidem participar do torneio, induzidos por armadilhas de Tsung, que os julga incapazes de vencer. São eles:

**Johnny Cage** - Um ator de filmes de artes marciais, que na vida real se chama John Carlton. Ele quer provar que é o melhor.

**Kano** - Agente de uma máfia criminosa chamada Dragão Negro, ele foge de uma unidade de elite militar americana, na qual havia se infiltrado e onde deixou más lembranças. A organização tem ligações com Shang Tsung.

**Sonya Blade** - É a líder da tropa de elite na qual Kano se infiltrou. Sonya e sua unidade seguem o criminoso, invadem o navio mas são aprisionados por Shang Tsung. Com sua equipe refém, ela é forçada a lutar no torneio.

**Reptile** - Criatura de uma raça extinta de répteis de OutWorld, ele

vaga pela área The Pit (A Cova) do Templo e é guardião pessoal de Shang Tsung.

## O COMBATE DE MK3

Scorpion consegue derrotar e matar Sub-Zero, para vingar sua própria morte. E automaticamente, perde para sempre as lembranças de sua família. Liu Kang consegue derrotar a todos, inclusive Goro e Shang Tsung, tornando-se o campeão e impedindo que a Terra seja dominada pelo OutWorld. Shang Tsung retorna a seu imperador, Shao Kahn, implorando uma nova chance. Kahn decide que Shang Tsung terá sua segunda chance, mas num novo torneio comandado pelo próprio Kahn: será o Ultimate MK.



CONTINUA ▶

O Torneio chamou-se Mortal Kombat. Nele, combatentes de OutWorld enfrentam os da Terra e a supremacia sobre o planeta será de quem vencer dez torneios ininterruptos.

Com receio de perder o torneio, Kahn pede ao feiticeiro-mor, Shang Tsung, que assassine Sindel, inventando para o povo uma mentira: a Rainha ressuscitaria se a Terra fosse conquistada. Isso daria motivos para trapear no torneio e convencer Kitana a ser treinada como assassina, ao lado de outra lutadora, Jade, e de um ninja chamado Rain.

## A ERA DE SHANG TSUNG

O Mortal Kombat começa, num Templo Shaolin de localização desconhecida. Shang Tsung consegue sucessivas vitórias para o OutWorld, matando os rivais e roubando suas almas. Nessa época, torna-se braço direito de Khan. Mas, quando iria acumular sua décima vitória, Shang Tsung perde a

# MORTAL KOMBAT A SAGA



Raiden volta ao Japão, para continuar a proteger a Terra.

## Sub-Zero & Sub-Zero Classic

O Mosteiro Lin Kuei recebe a informação de que Shang Tsung ainda está vivo e envia um novo emissário para tentar matá-lo em OutWorld. Este emissário é o irmão mais novo de Sub-Zero: mas tem os poderes do irmão e usa o nome dele. A partir daqui, o novo personagem se chama Sub-Zero e o velho - morto por Scorpion - passa a ser chamado de Sub-Zero Classic. Smoke, que era amigo de Sub-Zero Classic e também é um ninja de Lin Kuei, resolve ajudar o irmão do amigo morto e acompanha Sub-Zero.

Scorpion também decide seguir Sub-Zero, crendo que o novo lutador é aquele que ele derrotou.

## A SAGA ANTES DO ULTIMATE

Veja o que aconteceu logo após o final de Mortal Kombat 3: Liu Kang retorna a seu templo para celebrar a vitória, mas o encontra destruído. Seus irmãos tinham sido mortos por um clã nômade de OutWorld, liderado pelo imperador Baraka. Kang viaja então ao OutWorld para vingar os irmãos e é recebido por um descendente de Kung Lao, que tem o mesmo nome. Johnny Cage resolve seguir atrás de Liu Kang, para ajudá-lo. Sonya e Kano caem capturados pelas forças de Kahn. Um membro da equipe de Sonya, um tal de Jackson (Jax) Briggs, parte em sua busca.

## OS VASSALOS DE KAHN

Reptile segue com Shang Tsung, para protegê-lo, desta vez em OutWorld. Baraka pára de servir a Khan e é escalado para lutar com os guerreiros da Terra no próximo torneio. A Princesa Kitana também luta ao lado do padrasto, assim como Jade. Mas com medo de uma traição de Kitana, Kahn pede a Shang Tsung que crie um clone grotesco da princesa, com seus talentos de luta, e assim surge Mileena. Após ser derrotado, Goro desaparece e Kahn convoca um novo membro da raça Shokan para substituí-lo e liderar os guerreiros de

OutWorld: seu nome é Kintaro, um homem-tigre. ShimnoK envia Noob Saibot, um dos Irmãos das Sombras, para observar o torneio e narrar a ele o que viu.

## ULTIMATE MK3

O torneio começa com violentas lutas. Shang Tsung pretende escravizar Reptile e qualquer outra raça de seres em extinção, mas Reptile jamais descobrirá. Kitana mata Mileena, é acusada de alta traição pela Corte de OutWorld e foge. Scorpion entra no torneio para enfrentar e matar Sub-Zero de novo. Mas ao vê-lo concedendo um Mercy (misericórdia), poupando a vida de um rival, percebe que este é outro lutador. Scorpion descobre que muitos conspiram para matar Sub-Zero e decide aliar-se a ele, prometendo protegê-lo para todo o sempre. Jax descobre que Sonya e Kano foram acorrentados em pilares por ordem de Khan. Jax liberta os dois, mas Kano foge.

## A AMEAÇA DE KAHN

Os lutadores da Terra lutam cada vez melhor e Kahn decide reutilizar o mesmo plano que usou 10 mil anos antes: anuncia que invadirá a Terra para ressuscitar Sindel. Todos os lutadores voltam para seus lugares de origem. Jax e Sonya voltam aos Estados Unidos e anunciam ao governo os planos de Kahn. Logicamente, ambos são considerados loucos. Daí, decidem se preparar eles mesmos para a invasão. Jax se autoequipa com braços biônicos. Sub-Zero e Smoke voltam para o

quartel de Lin Kuei e descobrem que os ninjas do clã estão sendo automatizados para lutar pelo OutWorld. Os primeiros ninjas cibernéticos são Cyrax e Sektor. Sub-Zero e Smoke se recusam a fugem. Mas Smoke é capturado e transformado: perde sua alma, torna-se um ninja assassino mas sem o poder de antes.

## A FUGA DE SUB-ZERO

Sub-Zero consegue fugir e passa a lutar sem a máscara, que é a marca do clã que ele abandonou. Lin Kuei envia Sector e Cyrax para assassiná-lo. Como não pode voltar à Terra - onde é procurado - Kano fica em OutWorld e se oferece a Kahn para lutar no torneio com armas da Terra. Kahn incorpora Kano a seus lutadores e também uma nova luta-



dora Shokan: Sheeva. Shang Tsung permanece em OutWorld como feiticeiro-chefe de Kahn.

## A NOITE DAS TREVAS

No dia 1º de abril de 1995, um largo portal se abre sobre os céus dos Estados Unidos, provocando pânico nas ruas. Os deuses Anciãos (Elder Gods) descem à Terra e escolhem, eles mesmos, os lutadores que irão para o Torneio, protegendo suas almas do poder de Shang Tsung, mas não suas vidas.

Shao Kahn invade a Terra, roubando as almas dos seres humanos. Como sabe que somente as almas dos lutadores escolhidos pelos deuses seriam preservadas, mas não suas vidas, Kahn envia esquadrões de extermínio, chefiados por Motaro, para eliminar qualquer ser vivente do planeta e impedir a participação da Terra no Torneio. Johnny Cage é uma das vítimas fatais.

## Os oito LUTADORES FINAIS

Após a devastação dos esquadrões de Motaro, apenas oito lutadores sobrevivem: Sonya, Liu Kang, Kung Lao e outros lutadores que vivem à margem da saga. São eles:

**Curtis Stryker** - Um policial rebelde, escolhido pelos deuses enquanto trabalhava nas ruas.

**Kabal** - Um guerreiro que estava sendo eliminado pelas forças de Motaro. Salvo na última hora, só vive se usar o aparelho de respiração artificial.

**Nightwolf** - Um líder de históricas tribos indígenas norte-americanas.

## O TORNEIO CONTÍNUA

Ermac, um ser que reúne as almas de combatentes mortos,

entra no torneio em defesa da Terra.

Sub-Zero enfrenta Cyrax e Sektor e a seguir têm de lutar contra o velho amigo Smoke, agora sem alma. Apesar de sua transformação, Smoke reconhece o amigo e se une a ele para enfrentar Cyrax e Sektor.

Kug Lao é gravemente ferido ao enfrentar os batalhões de Motaro. Sobrevive, mas é dado como morto.

Scorpion é libertado por Shao Kahn de seu compromisso com os infernos, passa a lutar pelo OutWorld e da invasão da Terra.

Jade e Reptile são enviados por Kahn para capturar Kitana e trazê-la viva. Jade entra em conflito: ou trai a amiga ou trai seu imperador. Reptile pretende assassinar Kitana. Kahn ressuscita Mileena para que lute no torneio e também convoca Rain e Baraka.

De seu exílio, Shinnok envia Noob Saibot ao torneio. Sua missão é ganhar a confiança de Kahn.

## A REBELIÃO

Nas hostes de OutWorld, tem início uma rebelião. Jade decide ficar ao lado da amiga Kitana e se rebelar. Rain descobre que Kahn assassinou seu pai ao invadir Edênia e também se rebelar.

Na Terra, Raiden - que não tinha poderes para impedir a invasão de Kahn - percebe que está perdendo o controle da situação. Ele decide tomar a forma humana de novo e entra na batalha contra o OutWorld, sem o apoio dos outros deuses Anciãos.

A alma de Johnny Cage, que vagava no além, penetra na Terra pela janela aberta sobre os Estados Unidos. Cage recupera seu corpo e entra na luta.

## O REINO ÚNICO

Kahn praticamente passa a dominar OutWorld e a Terra, como um reino único. Ele agora confia

em Noob Saibot e este recebe ordens de Shinnok para atacar. Se Sub-Zero conseguir recuperar o amuleto e Kahn for eliminado, Shinnok poderá voltar e enfrentar os deuses Anciãos de uma vez por todas.



## O que a história ainda não explica e os nossos palpites

**Sub-Zero** - Após abandonar o clã de Lin Kuei e as hostes de OutWorld, Sub-Zero fica de que lado?

**Nosso palpite** - Talvez Sub-Zero tenha se tornado um lutador independente. Senão, como pode ter o apoio de Scorpion, que é fiel ao OutWorld?

**Shang Tsung** - Por que ele começa como velho, em MK1 e reaparece jovem nas versões seguintes, se é justamente no primeiro torneio que ele perde

para Kung Lao e é enfraquecido por Kahn como castigo?

**Nosso palpite** - Shang Tsung simplesmente rejuvenesce usando o poder das almas que roubou. Além disso, ele se transforma em quem quiser.

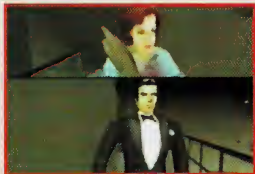
**Sub-Zero Classic** - Ele conseguiu ou não pegar o Amuleto no templo da China? Se pegou, entregou a Shinnok?

**Nosso palpite** - Ele pegou o amuleto. Só não se sabe

com quem está. Se Shinnok já o possui, por que esperar mil anos de exílio antes de tentar reconquistar a Terra de Rayden?

**Shao Kahn e outros** - Noob Saibot conseguiu destruir Kahn? Quem são Quan Chi e Fujii, que aparecem em MK4?

**Nosso palpite** - Kahn provavelmente dançou. Mas não tempos palpite para o resto.



O visual é ótimo e a qualidade e velocidade quase não mudam com a tela dividida



No final da Fase 1, Bond salta de uma altura vertiginosa. Só ele mesmo



O jogo não é só tiroiteio. Se você eliminar uma pessoa amiga ou detonar um computador importante, adeus missão!



Não dispense este Sniper (rifle de atiradores de elite) com mira telescópica. É uma das melhores armas



Cansou de andar a pé? Então dê um rolê de tanque. Só não pode atropelar os pedestres

# GoldenEye

# 007

*Arrasador e inovador. Até os inimigos são inteligentes*

Por Hugo Santos

Este é um agente a serviço de sua majestade, a Nintendo. Lançado quase um ano depois da data prometida, o game de James Bond fez valer a espera e é daqueles que fazem da Nintendo uma marca respeitada.

Esqueça os corredores apertados de Doom e Hexen. GoldenEye traz ambientes 3D assustadoramente amplos. A jogabilidade é dez e permite que Bond gire rápido o bastante para ver quem atira nele pelas costas. Há uma grande variedade de armas e cada uma delas dá um coice diferente no acessório Rumble Pak. Diversão garantida! Os gráficos são magníficos.

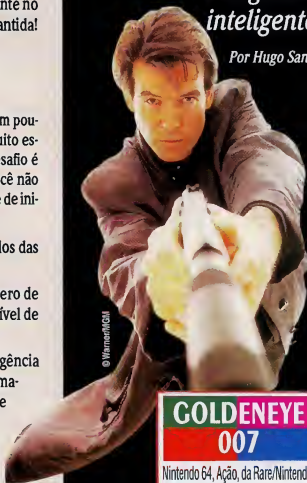
## Difícil demais

Mas os personagens foram feitos com poucos polígonos e a bola fora: ficam muito estranhos quando vistos de perto. O desafio é excessivo e há momentos em que você não pode errar um tiro, pois a tela se enche de inimigos e... adeus!

- ★ Os cenários do game foram tirados das plantas do próprio filme
- ★ Em cada fase você tem um número de missões para cumprir, conforme o nível de dificuldade
- ★ Seus inimigos no jogo têm inteligência artificial. Eles percebem sua aproximação e criam estratégias diferentes de ataque. Uma doideira!
- ★ Jogando em quatro pessoas, todos atiram em todos com tela dividida



Seja discreto e destrua as câmeras de circuito interno. Assim ninguém nota a sua presença



**GOLDENEYE**  
**007**

Nintendo 64, Ação, da Rare/Nintendo, cartucho americano com bateria de memória, 1 a 4 jogadores simultâneos. Compatível com o Rumble Pak. Já nas prateleiras.

**9,5**

Visual, sons e desafio pra se tirar o chapéu. Uma inovação em games de tiro em primeira pessoa.

Aí galera,

vão lançar o game mais fantástico  
do planeta:

Sidnelson Killer!

o bonitão aqui



destruindo os Nerds  
como ~~voce~~ um.  
Cada otário vai  
valer 1.000 pontos.

# RAIN



Pratique esta marca.

AMC - Atendimento Master ao Consumidor: 0800-557106.





Rainha Kaye. Disponível em branco/verde/preto, branco/marinho/cinza e branco/azul-petróleo/preto.

Nintendo 64

# Multiracing

Ótima jogabilidade e trepidação real nas suas mãos

Por Ivan David



O Rumble Pak é acionado apenas em determinados terrenos. Na sequência de fotos ao lado vemos pistas de lama, areia e neve. Mas ainda existem outras com cascalho e pontes de madeira

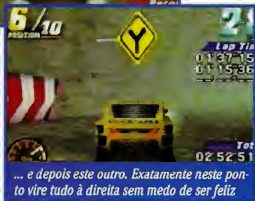
Pista de pedra, de areia, batidas, trancos e totós agora podem ser sentidos com as mãos no Nintendo 64. Multiracing Championship (MRC) é o primeiro game de corrida a usar a tecnologia de vibração do Rumble Pak. Ele saiu primeiro em cartucho japonês da Imagineer, mas deve pintar logo na versão norte-americana pelas mãos da Ocean.



O modo VS Race é um arraso e as disputas podem ser de duas a dez voltas completas



Na prova de Downtown, pegue este atalho à esquerda...



... e depois este outro. Exatamente neste ponto vire tudo à direita sem medo de ser feliz

## CONTROLE EXCELENTE

A jogabilidade está um arraso. Você guia os carangos usando apenas o manche analógico e usa os demais botões para acelerar, frear etc. O resultado é muito parecido com o de Cruis'n' USA e as vibrações do Rumble Pak dão o toque final. O desafio é punk: os carros derrapam bastante e os adversários "fecham" constantemente.

## Modos de prova

São dois modos de jogo: o Championship (você contra a máquina) e o Versus Race (para dois jogadores). Fique com o Versus, que é mais divertido. Em pistas rolam muitas bifurcações, que quase sempre são atalhos. Há três trajetos: Sea Side (fácil), Mountain (normal), Downtown (difícil). Mas você corre também com os circuitos invertidos, somando seis trajetos.

## MULTIRACING CHAMPIONSHIP

Corrida, da Imagineer/Ocean, 1 ou 2 jogadores. Cartucho japonês com save. Compatível com Rumble Pak.

**9.0** Primeiro a transmitir a vibração das pistas para a sua mão e com ótima jogabilidade. Faltou definição nos gráficos.



O game dá três visões de jogo. Esta é a de dentro do carro, com retrovisor na tela

Você tem dez carangos, mas este é um dos melhores em velocidade e dirigibilidade. Tente também o Pajero



Há duas visões com câmera de fora do carro. Esta é a mais próxima

# Goemon 5

Por Toni Cavalheiro

Goemon é uma série clássica do SNES, que nos States saiu como The Legend of Mystical Ninja.

Até agora, a versão para N64 só saiu no Japão mas superou todas as expectativas dos fãs. Os gráficos estão decentíssimos, a jogabilidade é ótima e as músicas são as mesmas da versão para SNES, mas com uma qualidade assombrosa.

Goemon é legal porque mistura vários estilos diferentes de jogo: alguns trechos são RPG, outros são de ação ou Adventure. O desafio do game é difícil, porque as fases são longas (você gasta uns 20 minutos em cada uma) e os textos estão em japonês. Mas se você curtiu a versão para Super Nes, com certeza vai gostar desta. Os ninjinhas continuam em forma e muito engraçados.

*Na fase dois, Goemon tem uma ajuda extra: um robô virá ajudá-lo*



*Antes de sair da cidade não se esqueça de falar com as pessoas. Sem fazer isso é difícil avançar*

## COEMON 5

### Mystical Ninja 64

Nintendo 64, RPG de Ação, da Konami, 1 jogador, Cartucho japonês. Save no Game Pak. Já nas prateleiras.

**8,5**

Gráficos e som sensacionais. O jogo é longo, mas garante boa diversão. Os textos em japonês atrapalham e a versão em inglês não tem data para sair.

# Yuke! Yuke!

Por Hugo Santos

Este é o primeiro game da Enix para o Nintendo 64. Você controla Marina, um robô-mulher que deve resgatar seu criador atravessando cinco mundos com doze estágios cada (são sessenta fases!). O game vem com gráficos 2D bem trabalhados e uma jogabilidade de afinadinha.

Apesar de ter scroll lateral, os caminhos não são todos lineares e você tem de resolver vários quebra-cabeças. E preste atenção aos chefes: o visual deles é muito legal. Os comandos e os textos em japonês dificultam a vida de quem não conhece o idioma.



*Este robô de blocos é um dos transportes de Marina*



*Este monstro acabou de comer um "velhinho". Não tenha pena do bicho*

## YUKE! YUKE!

### TROUBLEMAKERS

Nintendo 64, Aventura/Ação, da Enix, 1 jogador, Cartucho japonês. Já nas prateleiras.

**7,5**

O jogo tem um visual bem resolvido, desafio cabalado e boa diversão. Mas os textos em japonês complicam muito.

▶ Nintendo 64

# INTERNATIONAL

# ONAL

A Konami não marca bobeira e International S. Soccer 64 já nasce clássico. É o melhor game de futebol da história da Nintendo e o mais divertido cartucho de pelota da história dos videogames. O jogo é um marco! São trinta e seis seleções de países e dá para jogar em até quatro carinhas, recurso que, em futebol, é exclusivo do Nintendo 64. Enquanto Goal Storm '97 (da própria Konami para o Playstation) é o mais realista do gênero, International 64 é diversão e emoção no talo.

As comemorações dos jogadores virtuais são verdadeiros shows, com direito a "porquinho", gol-bêbê e tudo mais. O som do cartucho ficou excelente, pois a torcida acompanha os jogos atentamente e vibra mais quando a bola se aproxima das metas. A narração, em inglês, ficou muito legal também. A jogabilidade é a melhor de todos os tempos, principalmente quando se usa o controle analógico. Sem esquecermos de que você pode reescalar as seleções, alterando os nomes dos jogadores.

## MOVIMENTAÇÃO DEZ!

A Konami conseguiu produzir um game muito veloz, que garante emoção durante toda a partida. Já os gráficos perdem em detalhismo, principalmente nos uniformes dos times. O desafio do game poderia ser um pouco mais difícil, mas ao final, é por ser fácil que a diversão é garantida.

## COMANDOS

Alguns botões produzem diferentes ações dependendo do tempo em que você os segura. Pressionando o botão até carregar metade da seta de chute, a bola sai fraca. Ultrapassando o meio da seta, sai forte. São três configurações a escolher. Esta é a Tipo 1.

- A - Passe/Roubar a bola/Cobrar lateral
- B - Chute/Defender com o goleiro
- R - Mudar de jogador comandado
- C ↑ - Passe em profundidade
- C ← - Cruzamento

*O mais divertido de todos os tempos*

Por Ivan David  
Infográficos de Tadeu Cerqueira Pereira

- (fraco) ou lançamento (forte)/ Carrinho
- C → - Tabela
- C ↓ - Correr/Driblar
- Z + qualquer C - Cancelar ou trocar de estratégia



### INTERNATIONAL SUPERSTAR

#### SOCCER 64

Nintendo 64, Esporte/Futebol, da Konami. 1 a 4 jogadores simultâneos. Save no Memory Pak. Já nas prateleiras.

**9,5**

Jogável! É fácil de jogar, rico em opções (marca da série) e divertidíssimo, devido à eficiente edição de imagens e de som e às sensacionais comemorações de gol. Infelizmente, os gráficos de jogo não se comparam aos de Goal Storm '97.

#### FAÇA SEU JOGADOR



Use o tópicio Edit Name para mudar o nome de qualquer jogador

*Ilustração original da capa do catálogo oficial da Copa do Mundo de 1994*



## GOAL!

As comemorações de gol são o ponto forte de International Superstar Soccer 64. Rolam "porquinho", gol-bêbê, cambalhotas e outras animações emocionantes. Saca só!

# 64



## Vestiário

Nos tópicos seguintes, você assume também o papel de técnico do time, como se estivesse no vestiário ou no banco de reservas.

**MEMBER** - Fazer substituições, escolher o cobrador de faltas, de escanteios e pênaltis

**FORMATION** - São dezesseis formações táticas a escolher, de 5-4-1 a 1-4-5. Dá para alterar os lugares da defesa, meio-campo, ataque e de jogadores específicos em campo; ligar/desligar ações ofensivas dos jogadores (Join OF); definir as funções táticas de cada atleta (Role) com os seguintes códigos:

WB ou SB - Lateral	OH - Meia ofensivo
CB ou ST - Zagueiro	CF - Ponta-de-lança
SW - Libero	SK - Centroavante
DH - Volante	WG - Ponta



**STRATEGY** - No decorrer das partidas, você pode preparar uma ou quatro destas estratégias para vencer:

AIIOF - Time todo no ataque  
 AIIDF - Time todo na defesa  
 CT ATK - Atacar pelo centro  
 PressUp - Marcar com pressão  
 SD ATK - Atacar pelas pontas  
 ZnPress - Marcação por zona  
 Counter - Jogar no contra-ataque  
 OS Trap - Defender com linha de impedimento

**MARKING** - Marcação homem-a-homem. Defina o seu jogador de marcação apertando A. Em seguida, botão R para escolher o adversário marcado e A outra vez para confirmar

**CONFIG** - Para escolher os ângulos de jogo, combinando-se dois planos: Zoom, de proximidade, que pode ser perto (Near), médio (Mid) ou distante (Far), ou Height (altura), que são baixo (Low), médio (Mid) ou alto (High). O tópico CONFIG define o horário dos jogos (dia ou noite - Daytime ou Night), e os climas naturais, que são Clear (tempo bom), Rain (chuvoso) e Snow (neve)

## Capriche no contra-ataque



1. Tome a bola do adversário (botão A) no meio-de-campo



2. Faça um passe em profundidade (botão Ct) para a frente



3. O atacante recebe a bola. Vire-o rapidamente, corra e chute a dois passos da pequena área

## Criando Craques



No tópico Create Player (dentro do Options), você pode acrescentar ao seu time um novo jogador de qualquer posição e inteiramente criado por você. Você tem pontuações para dividir entre nove características distintas e 36 fisionomias. Saque os códigos de cada posição:

GK - Goleiro  
DF - Defesa  
MF - Meio-de-campo  
FW - Ataque  
DFMF - Defesa e meio-de-campo  
FWMF - Ataque e meio-de-campo  
DFFW - Defesa e ataque  
GKFW - Goleiro e ataque

## Conheça o seu atleta

1. A barra amarela indica o fôlego dos atletas. Quanto menor o tamanho desta barra, piores serão os passes, corridas e chutes dos jogadores. Portanto, economize corridas.



2. O ícone da carinha, mostra o estado emocional dos jogadores.

*Caras amarelas - Equilibrados  
Vermelhas e Rosas - Felizes  
Azuis e Roxas - Moral baixo!  
Essas carinhas ficam sisudas quando os jogadores sofrem faltas. Quando aparecer INJ é hora de substituir.*

## Treinamentos

O modo Training é excelente, pois você treina e se diverte ao mesmo tempo. FREE TRAINING - Para praticar passes, dribles, laterais e escanteios

FREE KICK - Apenas cobranças de faltas.  
Para treinar tiros a gol ou jogadas ensaiadas  
CORNER KICK - Só escanteios

## Penalidade Máxima!

No modo PK, você encara o computador ou seus amigos numa disputa de cinco pênaltis para cada time. É o game que tem o melhor e mais realista sistema de penalidades máximas.



## Modos de Jogo

São apenas dois campeonatos: Internacional (Copa do Mundo) e World League (Liga Mundial). Ambos são salváveis em Memory Pak. Dá para jogar em dois contra dois, um contra três ou todos no mesmo time.

### INTERNATIONAL

Divertido demais. Fórmula de disputa igual à da Copa do Mundo incluindo Eliminatórias. É dividida em quatro fases: Regional Open - Quatro jogos. De cada chave com três times, classificam-se dois com maior número de pontos; Qualify Open - Três jogos. De cada grupo com quatro seleções, também passam os dois com mais pontos; Open - Três jogos. Perdeu, cai fora! Final - É o jogo decisivo. Se empatar no tempo normal, vai para prorrogação e pênaltis.

### WORLD LEAGUE

Para fanáticos. Campeonato com trinta e seis seleções, pontos corridos em turno e retorno, somando setenta jogos.

## AS ESTRELAS

Alguns poucos jogadores são fora-de-série e desequilibram qualquer partida. Jogue com as seleções destes craques.

NOME	TIME/POSIÇÃO
Allejo	Brasil - Atacante
Sieke	Alemanha - Atacante
Capitale	Argentina - Atacante
Stenmark	Suécia - Atacante
Mauro	Nigéria - Atacante
M. Howes	Inglaterra - Meia
Coliuto	Itália - Atacante
Murillo	Colômbia - Meia
Kostov	Bulgária - Meia

## Estádios

São cinco no total: dois na Europa, um na Ásia, um na África e o último na América do Sul, sem ser especificado nenhum país como local.

# Cenários

Na opção Cenários, você entra em partidas históricas, com o placar alterado e com pouco tempo para acabar. Quanto mais estrelas, maior o desafio. Confira aqui como faturar os mais punks!

## CENÁRIO 2 (★★★)



FRANÇA 1 X 1 ESPANHA, 90 segundos para terminar. Você joga pela França e vai cobrar um tiro livre.

Coloque seu time na estratégia All-Offense e escolha a formação em 3-4-4. No tiro livre, evite o chuveirinho e dê um passe curto (botão A) para a direita. Quando seu atacante receber a pelota, chute rapidamente para o gol.

## CENÁRIO 5 (★★★★★)



INGLATERRA 2 X 0 ESCÓCIA, 90 segundos. Falta quase no bico da grande área para o selecionado escocês. O gol tem de sair agora!

Antes de cobrar a falta, adote o 2-4-4 ou 2-3-5 e brigue pela bola com as estratégias All-Offense ou Side Attack. Cruze a bola para a marca do pênalti (botão C←). Intercepte a pelota rapidamente com um atacante e então cabeceie ou chute de voleio para o gol.

## CENÁRIO 10 (★★★)



MÉXICO 2 X 1 JAPÃO, 3,5 minutos. O México supera a mais de dez pontos a seleção japonesa nos quesitos ataque e defesa. Falta na boca da área.

Coloque o time japonês num 4-2-4. Na falta, passe a bola para a esquerda (botão A) e então chute com o primeiro atacante que receber a bola ou cruze a bola para outro jogador livre.

## CENÁRIO 11 (★★★)



ARGENTINA 1 X 1 NIGÉRIA, 12 segundos. Falta na entrada da área. É a sua chance de derrotar a Argentina.

Dê início à vitória nigeriana adotando a estratégia All-Offense e a formação 3-3-4. Passe a bola (botão A) para o atacante desmarcado que está em frente à grande área. Dê três passos e chute para o gol. Se o goleiro espalmar a bola, você terá quatro atacantes no rebote.

## CENÁRIO 14 (★★★★★)



INGLATERRA 4 X 1 HOLANDA, 90 segundos. Cobrança de lateral: este é o mais difícil.

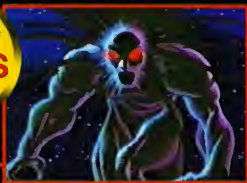
Coloque seu time num 4-2-4 antes da cobrança. Arremesse para o meio-campista mais próximo. Avance pela lateral e depois para a marca de penal, em zigue-zague. Chute no canto do gol ou cruze a bola para um atacante.

## CENÁRIO 16 (★★★★)



BRASIL 2 X 0 EUA, 3 minutos. Cobrança de escanteio. Neutralize a seleção canarinho alternando as estratégias All-Offense e All-Defense. Um 4-3-4 também ajuda. No escanteio, adote um 3-3-4 e aperte o botão de corrida para desmarcar os atacantes. Enquanto os brasileiros estiverem se recompondo, cruze a bola um pouco antes da pequena área e cabeceie ou chute de voleio para o gol (botão B).

# MARVEL SUPER HEROES



*Tão bom quanto o Arcade, em visual e jogabilidade. Um jogaço!*

Por Ivan Cordon

Demorou mas fizeram direito. Dos quadrinhos ao Arcade e agora em sua casa, Marvel Super Heroes veio para arrasar.

O game está muito bonito, com um som "animal" e uma jogabilidade boa (a resposta aos comandos ficou meio lenta). A Sega e o Saturno estão de parabéns. A adaptação ficou perfeita, os cenários estão bastante fiéis e a movimentação dos heróis e vilões é bárbara.

A história é a mesma: a busca pelas jóias espirituais que estão com Thanos, o chefe final do game. Todos os esquemas de jogo estão iguais: o sistema de ataque, Combos, o

uso das jóias e o Infinite Counter. O game saiu também para o Playstation no Japão no início de setembro.

## MARVEL SUPER HEROES

Saturno, Luta, da Capcom, 1 ou 2 jogadores. CD japonês (Aceita cartucho de expansão de RAM). Já nas prateleiras.

**9,0**

Um game bonito demais, ótimo para cumprir em duplas. Mas como é muito fácil, enjoa logo. Especialmente recomendado para quem ainda não pode jogar.

## O PODER DAS JÓIAS

Cada Jóia ou Pedra Espiritual dá um mesmo poder para os personagens: mais força, mais capacidade de defesa etc. Mas uma delas dá um poder diferenciado e especial para cada personagem, que você confere na lista de golpes. Veja também as funções gerais das pedras e seus comandos, que são os mesmos para todos os personagens.

**Jóia Time** - Dá velocidade no ataque

**Power** - Aumenta em 50% os danos dos golpes.

**Reality** - Funciona com botão de Soco ou Chute. O fraco lança fogo, o médio arremessa gelo e o forte solta raios. Três Socos + Três Chutes jogam objetos e símbolos da Capcom.

**Space** - Aumenta a defesa em 50% e diminui sua perda de energia ao se defender de um especial.

**Mind** - Enche a barra de golpe especial.

**Soul** - Enche a barra de energia.

## Golpes que valem para todos os personagens

**Infinite Counter** -  $\leftarrow \downarrow \downarrow$ , Soco (Gasta um pouco da energia especial)

**Especial** -  $\downarrow \downarrow \rightarrow$ , três Socos

**Golpe da jóia/pedra** - Aperte  $\downarrow \leftarrow$ , 3 Socos

## Black Heart

**Dark Thunder** -  $\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow$ , Soco

**Inferno** -  $\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow$ , Soco ou SM duas vezes (lança fogo) ou SF duas vezes (lança gelo)

**Pedra (Reality)** - Dá invisibilidade

**Air Combo** - SM

**Especial** -  $\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow$ , três Chutes

## Hulk

**Força bruta, solta porradas "brabas".**

**Gamma Charge** -  $\leftarrow$  Zs.  $\rightarrow$ , Chute

**Gamma Tornado** - Perto do inimigo,

$\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow$ , Soco

**Gamma Slam** -  $\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow$ , Soco

**Rip up the Earth** -  $\downarrow \downarrow$  + três Socos

**Pedra (Time)** - Acerta duas vezes e faz seqüência de combo com qualquer botão

**Air Combo** - Abaixado, SF

## Homem-de-Ferro

**A superarmadura de Tony Stark garante boa defesa e ataques ferozes.**

**Uni-Beam** -  $\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow$ , Soco

**Repulsor Blast** -  $\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow$ , Soco

**Smart Bomb** - Sir + Cfr ou SM + CM ou SF + CF

**Fly** -  $\downarrow \leftarrow$  + três Chutes

**Pedra (Soul)** - Descarrega eletricidade no rival

**Air Combo** - CF ou SM abaixado



Juggernaut usa seu golpe especial de pegar as coisas no chão e lançar sobre seus oponentes



Homem-de-Ferro fulmina seu oponente com um poderoso Uni-Beam, ralo lançado de seu peito





## Shuma-Gorath

Mystic Stare - ← 2s. →, Soco  
 Mystic Smash - ← 2s. →, Chute  
 Devitalization - Perto, → ↓ ↓ ↓ ←, Chute  
 Absorb Vitality - Perto, → + Soco (médio ou forte)  
 Pedra (Time) - Petrifica o inimigo a cada golpe  
 Air Combo - CM

## Juggernaut

Earthquake Punch - → ↓ ↓, Soco  
 Juggernaut Punch - ← ↓ ↓ ↓ →, Soco  
 Cyttrak Power-Up - → ↓ ↓ ↓, três Socos  
 Air Combo - Abaixado, SF  
 Barrigada - ← ↓ ↓ ↓ →, Chute  
 Pegar coisas no chão - ↓ ↓ + três Socos  
 Pedra (Space) - Nenhuma magia paralisa seu golpe, você perde pouca energia quando defende e fica imune aos golpes especiais do rival

## Magneto

E-M Disruptor - ← ↓ ↓ ↓ ↓ →, Soco  
 Hyper Gravitation - → ↓ ↓ ↓ ←, Chute  
 Magnetic Blast - No ar, ↑ ↑ →, Soco  
 Fly - ↓ ↓ ←, três Chutes  
 Pedra (Space) - Você fica invulnerável por algum tempo  
 Air Combo - Abaixado, CF ou SM  
 Especial - ← ↓ ↓ ↓ →, três Chutes



## Homem-Aranha

O mais rápido do jogo. Como é pequeno, consegue evitar alguns combos.  
 Web Ball - ↓ ↓ →, Soco  
 Web Swing - ↓ ↓ ← ←, Chute  
 Web Throw - → ↓ ↓ ↓ ← ←, Soco  
 Spider Sting - → ↓ ↓ ↓, Soco  
 Pedra (Power) - Duplica o personagem e cerca o inimigo  
 Air Combo - SM

## Wolverine

Não deixe esse briguento de fora. Ele é o mais agressivo do jogo e todos os seus golpes são combos.  
 Drill Claw - Direcional + Soco + Chute (ambos da mesma potência)  
 Tornado Claw - → ↓ ↓ ↓, Soco  
 Berserker Barrage - ↓ ↓ →, Soco  
 Pedra (Power) - Cria uma sombra e cada golpe acerta duas vezes  
 Air Combo - CF  
 Especial - → ↓ ↓ ↓, três Socos



## Capitão América

Não possui habilidades extra-humanas, mas tem ótima jogabilidade e usa bem o escudo.  
 Shield Slash - ↓ ↓ →, Soco  
 Stars & Stripes - → ↓ ↓ ↓, Soco  
 Charging Star - ← ← ↓ ↓ →, Chute  
 Cartwheel - → ↓ ↓ ↓ ← ←, Soco  
 Pedra (Power) - Aumenta o poder do golpe especial  
 Air Combo - Abaixado, SM ou SF

## Psylocke

A gata do game. Suas adagas psíquicas são um perigo.  
 Psy-Blast - ↓ ↓ →, Soco  
 Psy-Blade Spin - ↓ ↓ →, Chute  
 Ninjitsu - ↓ ↓ ← ←, qualquer botão  
 Pedra (Power) - Cria três Psylocke  
 Air Combo - Abaixado, SF  
 Especial - ← ↓ ↓ ↓ →, três Chutes + Chute para continuar batendo  
 Especial - → ↓ ↓ ↓ ← ←, três Chutes

**Confira truques exclusivos para o jogo na seção Dicas desta edição**



Black Heart destrói seus inimigos com seu Heart of Darkness



Wolverine arrebatando um Berserker Barrage e "fatia" o Capitão América



Homem-Aranha não vacila e arrebatando um Web Swing



Shuma-Gorath "debulha" um Mystic Smash em Juggernaut



Capitão América usa seu escudo e detonando um Shield Slash



Magneto usa o Hyper Gravitation para aproximar o oponente de seu golpe



Hulk detonando um Gamma Charge demolidor. Pobre Psylocke!!!!



A gatíssima Psylocke destrói o vilão Magneto com um Psy Blade Spin

# JURASSIC

Uma fórmula mortal: um game com visual animalíssimo, mas com desafio quase impossível. A DreamWorks exagerou na dose de novo, fazendo um jogo difícil demais. Como estamos dando aqui um lote de passwords, você até poderá se salvar. Mas nós aqui na redação ficamos descabelados: éta game arretado! Para piorar, no modo Easy você tem doze vidas, mas quando usa as passwords só fica com sete. Dureza!

Em compensação, além do desafio não se pode reclamar de nada: o game

é tão radical como a versão beta exibida durante a E3 de Atlanta, em junho. O visual é de arrebentar, a movimentação dos personagens é boa e a jogabilidade também está OK. Bastará ter cuidado, pois dar um pulo errado em alguns lugares pode acabar com tudo.

## THE LOST WORLD

### Jurassic Park

Playstation, Ação, da DreamWorks/ Electronic Arts, 1 jogador. Game de Passwords. Já nas prateleiras.

8,5

Gráficos, jogabilidade e sons excelentes. Mas o desafio elevadíssimo compromete a diversão.

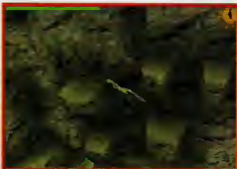
## O PARAÍSO DOS PREDADORES

Milhões de anos após sua extinção, os dinossauros sobrevivem e se reproduzem na ilha na qual foram recriados. O lugar virou um território hostil, onde tudo pode acontecer.

No game você controla três tipos de dinossauros e dois humanos, todos eles separados em telas e situações distintas. Você encontra vários itens para fortalecer seu personagem, recuperar energia e recarregar armas (no caso dos humanos). Quando jogar como dinossauro, com suas vitas para recuperar energia.

## Compsognathus (Compy)

Você começa o game controlando este dino pequeno e ágil. O Compy não é forte, mas isso é compensado pela sua grande velocidade. A maior dificuldade deste pequenino é seu controle: em vários momentos você vai ter de dar saltos precisos, o que não é nada fácil.



Nas plataformas pule com muito cuidado, qualquer vacilo é fatal. Os saltos são o maior inimigo da primeira fase



Não vacile! Quando você estiver na fase dos Braquiossauros, desvie de suas pisadas agachando-se nos buracos



Encontre e pegue estas cadeias de DNA pelas fases. Sem elas, você não ganha as Passwords

## Velociraptor (Raptor)

Agressivo e veloz, é o mais inteligente do jogo. Usando estas características você enfrenta caçadores humanos armados até os dentes.



Destrua os caixotes para ganhar itens e use as bombas para detonar os caçadores



Tome muito cuidado com este gás verde. Ele paralisa e destrói seu dinossauro em segundos

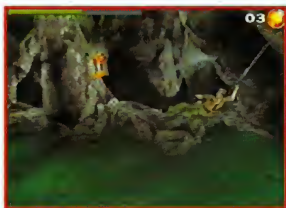
# PARK 2

As feras estão à solta, num game muito difícil

Por Ivan Cordon e Ronny Marinoto

## Humano (Caçador)

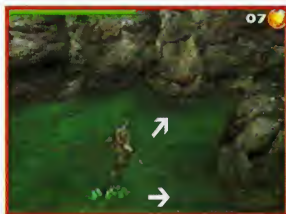
Com o humano a coisa muda. Aqui você vai controlá-lo em cavernas e tem de fuzilar todos os dinos para salvar sua pele. Você precisa ser ágil: atirar, desviar, depender-se e outras coisas.



Utilize o gancho para pegar itens em locais altos e evitar as estalagmites



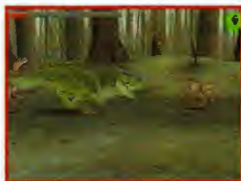
Use o botão ▲ para rolar e pegar itens em lugares estreitos como este



Use o botão R1 para mudar sua direção em alguns trechos. Aqui, o caminho normal é pela direita

## Tyrannosaurus Rex (T-Rex)

A coisa não está fácil nem para o rei dos dinossauros. Apesar de ser imenso e muito forte, vira jantar de Raptor na maior moleza.



Não fique comendo os Raptores porque vem outro por detrás e tchau!



Nesta fase você vai usar muito o botão R1 para descobrir caminhos. Fique ligado para fazer a trilha certa



Não marque boeira. Ao cruzar com um Estegossauro, dê várias mordidas e tome cuidado com sua cauda

## Passwords

Raptor - ●, ●, x, x, ▲, ■, ▲, ■, ▲, ●, ■, x  
Humano - ●, ●, x, x, ▲, ■ (3 vezes), ●, ●, ▲  
T-Rex - ■, ■, ▲, x, ▲, ●, ●, ■, ■

## Comandos

### Compy/Raptor

L2 - Grito do Raptor

R2 - Comer para recuperar energia

■ - Ataque fraco

● - Ataque forte (quando estiver controlando o Raptor, pressione ● e X para fazer um ataque mais feroz. Quando estiver na água, aperte este botão para nadar rápido)

▲ - Esquivar-se

X - Pular

### Tyrannosaurus

R2/L2 - Para rugir

■ - Ataque feroz (Tritura a vítima)

▲ - Destroí obstáculos com a cabeça e joga a vítima no chão após mordê-la

● - Morde e joga a vítima no chão após mordê-la

X - Pula/Engole a vítima

### Humano

R2/L2 - Seleciona armas

■ - Atirar

▲ - Esquivar-se

▲ + ◀ ou → - Cambalhota

● - Pular e lançar um gancho. Aperte ↓ ou ↑ para subir e descer cordas ou ◀ e → para balançar nelas.

Playstation

# Salamander

A Konami lança um pacote com todas as versões do jogo

Por Tadeu C. Pereira

A saga Nemesi parece não ter fim. Quando a gente menos espera, aparece uma nova versão. Neste pacote da Konami você encontra o primeiro Salamander (de 1986); LifeForce, a segunda versão (de 1987) e finalmente o novíssimo Salamander 2 (de 1996).

## COMPARANDO

O primeiro Salamander é, sem dúvida, o destaque do pacote. O game pirou os jogadores mais hábeis da época, com uma jogabilidade caprichada, inimigos cabeludos, fases repletas de aliens e um monte de cenários belíssimos.

Já LifeForce não tem nada de novo, mas nada mesmo! A Konami teve a manha de apenas alterar detalhes dos cenários, trocando cores, por exemplo. Um fiasco completo!

Em Salamander 2 os gráficos estão chocantes, mas nada de cair o queixo. A Konami bem que poderia ter caprichado mais e colocado efeitos 3D. O desafio é fraco, mas você tem opções para deixá-lo mais hard.

**SALAMANDER DELUXE**

Pack Plus

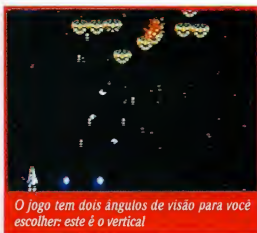
Playstation, Espacial, da Konami, 1 ou 2 jogadores, CD japonês. Já nas prateleiras.

**7,5** Jogabilidade muito boa e gráficos alucinantes. Um bom jogo para ter na sua coleção.

## O PRIMEIRO ARCADE



Este é o seu primeiro inimigo. Lembra? É só acertar alguns tiros no olho



O jogo tem dois ângulos de visão para você escolher: este é o vertical

## LifeForce



Você conhece este chefe? É o mesmo do primeiro Salamander. Nada mudou mesmo



A Konami só mudou as cores dos cenários. Agora o sol ficou azul. Uma vergonha!

## SALAMANDER 2



Belíssimos gráficos logo na primeira fase. Confira a serpente monstruosa



Nesta fase a gente tem a impressão de estar jogando o velho e bom R-Type



Este é o chefe final. Acerte nas cabeças. Quando ficar sem bombas, destrua os vermes

# ESQUENTA A BRIGA



LILAS

Todos os golpes da versão **ExPlus Alpha** do **Street Poligonal**.  
Enfrente espadas e martelos para roubar a arma do rival no novíssimo **MK4**.

Nas  
Bancas

AÇÃO REVISTA  
**GAMES**

  
EDITORA  
AZUL

Playstation

# Ghost in the Shell

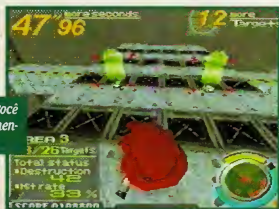
Se você já assistiu ao desenho, sabe que é animalesco: animação perfeita, trilha sonora impecável, ação e suspense de primeira. O jogo segue na mesma direção. É totalmente em 3D e traz para o game os personagens do longa.

Aqui você controla um tanque que se assemelha a uma aranha que pode escalar edifícios e rastejar em qualquer tipo de superfície. Há diferentes armas para você usar contra os inimigos: mísseis, metralhadoras e bombas.



*O desenho japonês aparece num ótimo game*

Animações animais como esta rolam entre todas as fases e dão um toque especial ao jogo



Antes de encarar as missões, você pode malhar sua mira e movimentos de esquila no Training



Na segunda fase, antes de descer o túnel, siga em frente e pegue uma granada e um item de energia



Na terceira parte da Fase 3, suba nesta plataforma e destrua dois barris e um tanque

## GHOST IN THE SHELL

Playstation, da Sony, 1 jogador, CD Japonês. Save no Memory Card. Já nas prateleiras.

**8,0** Game de ação inovador no qual você comanda um robô-aranha. O desafio é punk e vai exigir muito dos debulhadores de plantão. Merece ser comprado.

Os inimigos são tanques, soldados e chefes de fases. As batalhas podem rolar em duas visões distintas de jogo: de dentro ou de fora do seu veículo de ataque. Ghost in the Shell vai agradar em cheio também os fãs de games de tiro.



Chefe da Fase 3: destrua-o com granadas e tiros enquanto ele estiver em pé

## Comandos

Quadrado - Tiro  
Círculo - Granada  
X - Pular  
SELECT - Muda visão de jogo



**MÊS QUE VÊM !!!**  
**MAIS UM VÍDEO NA SUA**  
**REVISTA AÇÃO GAMES**



Reserve já o  
seu exemplar  
com o seu  
jornaleiro.

**Dia 27/10/97**  
**Nas bancas**

REVISTA  
**GAMES**

# Jogo Especial de Outubro RÁPIDO

PLAYSTATION

## Gritz

Estratégia, da Sanyo, 1 a 4 jogadores simultâneos com o acessório, Save no Memory Card. CD Japonês. Já nas prateleiras.



Depois de puxar a alavanca, corra para não ser levado pela água

**7,0**

Um jogo quase igual ao clássico Bomberman, só que com toda a ação se passando na água. No início você escolhe entre oito personagens, cada um com uma habilidade própria. A diversão é bem maior quando se joga em duas pessoas ou mais, para isso é só usar o adaptador.

PLAYSTATION

## Gunbullet

Tiro, da Namco, 1 ou 2 jogadores, Save no Memory Card. CD Japonês. Já nas prateleiras.

**7,5**

Um jogo legal para os fissurados em tiro. O joystick do console dá conta do recado, mas se você possui a pistola do console fica muito melhor.

O CD é muito interessante porque traz níveis crescentes de desafio, em vários modos de jogo. No Arcade, você encara 4 jogos no Modo Fácil, 16 no Regular e 16 no Expert. Há ainda o Tournament (campeonato com chaves), Especial (para feras), Partyplay (disputa a quatro), Team Battle (disputa em equipes) e o Guest (um modo RPG com tiro). Este último é pra você quer quer pensar um pouco mais ao invés de ficar atirando em tudo.



No Training Mode você escolhe vários desafios. Aqui, detone o carro inteiro



Alguns desafios são ridículos. Aqui você precisa acertar esta folha com um único tiro



Aqui você deve eliminar somente os bandidos sem acertar os reféns



Modo RPG, para quem está a fim de curtir o jogo numa boa, sem pressa

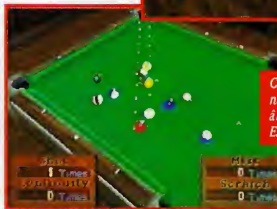
SATURNO

## Side Pocket 3

Jogos de Saída/Bilhar, da Data East, 1 ou 2 jogadores. CD japonês. Já nas prateleiras.



Este é o Story Mode, que tembra muito um RPG



Com a versão polygonal você tem vários ângulos de visão. Este é o de cima

**8,0**

Quem detonava o game no Mega Drive vai curtir muito este CD: está de arrepiar! O jogo é todo em 3D, inclusive nas visões, rotações e zooms. Entre os modos de jogo destacam-se o Versus (com onze opções de jogos) e o Trick (você tem de "matar" todas as bolas com uma única tacada). O Story Mode é um caso à parte: você interage com pessoas em uma mansão, num estilo que lembra RPGs e Adventures em 3D.



SATURNO

## Last Bronx

Luta, da Sega, 1 ou 2 jogadores. CD japonês. Já nas prateleiras.

9.0

A Sega está caprichando. Além da excelente versão de Marvel Super Heroes, lança esta ótima adaptação do seu próprio Arcade. Last Bronx é um game de luta diferente, com várias armas e cenários urbanos. O CD traz um monte de novidades em relação ao Arcade: muitos modos de jogo e um CD extra que ensina você a dar combos, aperfeiçoar a defesa e sistema de esquiva. Tudo isso num esquema interativo, no qual um clone do seu personagem vai ensinando tudo a você. No Saturn Mode, você ganha uma seqüência de desenho animado quando termina o game. Ótima pedida!



*Kurosawa leva uma surra e é obrigado a se dobrar por causa do bastão de Tomlie*



*Uma das seqüências de desenho animado que você pode ver no final do Saturno Mode*



*No CD extra seu personagem ensina várias muletas para detonar seus inimigos*



*Zaimoku empunha seu martelo contra o nunchaku ligeiro de Joe*

SATURNO

## Resident Evil

Adventure, da Capcom, 1 jogador, CD japonês. Já nas prateleiras.

9.0

Resident Evil para o Saturno demorou, mas veio um arreagaço. A versão japonesa saiu em setembro, com o nome de Bio Hazard, e vem com muitas inovações. O game segue o mesmo esquema da versão japonesa do Playstation. Só a apresentação já detona completamente a americana. Logo de cara aparecem mãos decepadas, cachorro devorando pessoas, canibalismo de zumbis e mais toda a nojeira que você puder imaginar.

O enredo é o mesmo: tentar resgatar seus amigos desaparecidos e descobrir o segredo da mansão. O diferencial é que quando você terminar o game, vai aparecer um novo modo. Neste modo você entra nas salas apenas para detonar os zumbis.

Comparando com a versão do PST o game está um pouco mais lento e os gráficos estão inferiores, mas a jogabilidade é muito boa. Se você ainda não jogou este game, páre e dê uma olhada porque vale a pena. O problema é que os textos estão em japonês e os diálogos em inglês, o que pode complicar muito sua vida. A versão integral em inglês ainda não tem data de lançamento.



*Para debulhar os zumbis use tudo o que estiver ao alcance das mãos. Para acionar a arma use o comando R + A*



*Na apresentação aparecem cenas muito fortes de violência. Este aqui foi devorado pelo cachorro. Ugh!*

# Jogo Especial de Outubro

## RÁPIDO

SATURNO

### Gotha 2

Estratégia/Espacial, da Koei, 1 jogador. CD japonês. Já nas prateleiras.

**7,0** Gotha 2 não é bem um game clássico de nave. Nele você tem de montar uma armada espacial para encarar batalhas. O jogo não tem nada de especial e sequer rolam animações das batalhas. Mas para quem gosta do gênero vale a pena dar uma jogadinha. Detalhe: os textos em japonês dificultam muito a sua vida!



*Depois de montar sua esquadrilha, arme uma boa estratégia e detone tudo*

### PLAYSTATION

## Cheesy

Aventura, da Jaleco, 1 jogador. Save no Memory Card. CD Japonês. Já nas prateleiras.



*Nesta mina abandonada você tem de desviar dos obstáculos do meio do caminho*

*O rato é radical até de bungee jump, dando pulos animais para eliminar este chefe*



**7,0** Um game muito divertido, mas fácil de terminar. Nosso personagem é um rato muito louco, que passa por um monte de situações complicadas como saltar de bungee jump, por exemplo.

Cheesy vale mesmo pelo visual, cheio de efeitos 3D, com qualidade quase comparável aos jogos de 64 Bits.

PLAYSTATION

### Virtual Hiryuno-Ken

Luta, da Sony, 1 ou 2 jogadores, CD japonês. Save no Memory Card. Já nas prateleiras

**8,0** Ótimo jogo para quem gosta de sofrer muito na frente da máquina, já que é difícil de terminar até no Very Easy. Os gráficos

poligonais lembram um pouco os de Tekken, mas com definição pior. A jogabilidade é boa para dar combos e golpes, mas é falha quando você precisa carregar a Barra de Especiais e saltar o Super Defense (um Counter Attack que você revida com vários agarrões). Virtual Hiryuno-Ken ainda vem com uma inovação bacana: quando você ataca, uma bolinha vermelha se acende no inimigo, indicando o local em que você vai acertá-lo. O mesmo vale nos golpes contra você, mas a bolinha é azul.

*Em alguns momentos do jogo você tem cenas de replay que mostram todos os detalhes da pancadaria*



*Os efeitos visuais do jogo dão às batalhas um toque todo especial. Repare nas chamas atrás dos lutadores. São bem legais*

# MÊS DA CRIANÇA NINTENDO.

VOCÊ NEM PRECISA SAIR DE CASA PARA COMPRAR.

**SUPER NINTENDO**  
SUPER NINTENDO



## BEST SELLERS

- F-ZERO ..... R\$ 39,00
- PILOT WINGS ..... R\$ 29,90
- SUPER MARIO ALL-STARS ..... R\$ 49,00
- SUPER MARIO KART ..... R\$ 49,00
- SUPER METROID ..... R\$ 49,00
- TETRIS & DR. MARIO ..... R\$ 39,90

## AVENTURA

- DOOM ..... R\$ 49,00
- INCANTATION ..... R\$ 39,00
- SUPER STAR WARS ..... R\$ 49,00

**R\$ 269,00**  
ou 12-18 de R\$ 33,00  
(preço já incluso para o Est. S. Paulo)

**SNES**  
ACOMPANHA CARTUCHO  
SUPER MARIO WORLD

- KIRBY SUPER STAR ..... R\$ 49,00
- BOODGERMAN ..... R\$ 49,00

## ESPORTE

- NHL STANLEY CUP ..... R\$ 39,90
- SUPER SOCCER ..... R\$ 29,90

## SIMULAÇÃO

- KYLE PETTY RACING ..... R\$ 49,00

## AÇÃO

- SPAWN ..... R\$ 39,00
- REVOLUTION X ..... R\$ 49,00

## LUTA

- ULT. MORTAL KOMBAT 3 ..... R\$ 49,00
- CLAY FIGHTERS 2 ..... R\$ 49,00
- SPAWN ..... R\$ 39,00

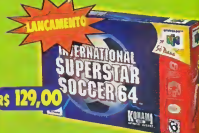
## PUZZLE

- TETRIS ATTACK ..... R\$ 49,00

**NINTENDO 64**



EM OUTUBRO  
VOCÊ FAZ O SEU PEDIDO  
E AINDA GANHA ESTE  
BRINDE ESPECIAL!



## GAME BOY

### AVENTURA

- DONKEY KONG ..... R\$ 19,90
- DONKEY KONG LAND 1 ..... R\$ 29,00
- DONKEY KONG LAND 2 ..... R\$ 39,00
- KILLER INSTINCT ..... R\$ 39,00
- KIRBY'S DREAM LAND ..... R\$ 19,90
- STREET FIGHTER 2 ..... R\$ 39,00
- SUPER MARIO LAND 1 ..... R\$ 19,90
- SUPER MARIO LAND 2 ..... R\$ 29,00
- SUPER RC PRO AM ..... R\$ 19,90
- WARIO LAND ..... R\$ 39,00

### ESPORTE

- BART VS. JUGGERNAUTS ..... R\$ 19,90
- TOP RANK TENNIS ..... R\$ 19,90



**GAME BOY CLASSIC**  
apenas R\$ 99,00  
**GAME BOY POCKET**  
apenas R\$ 129,00  
**GAME BOY TRANSPARENTE**  
(sem Tetriz)  
apenas R\$ 79,00

ENTREGA  
IMEDIATA

**LIGUE JÁ: (011) 7295-9666**

E RECEBA  
EM SUA CASA

**Nintendo**  
by gradiente

**DIRECTSHOPPING**

TAMBÉM NA INTERNET  
<http://www.dshop.com>

# Jogo Especial de Outubro

## RÁPIDO

SATURNO

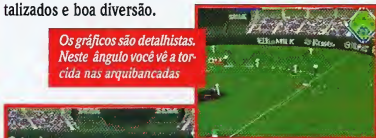
### Greatest Nine

Esporte/Beisebol, da Sega, 1 ou 2 jogadores, CD japonês. Já nas prateleiras.

8,0

Este é especial para a galera ligada em beisebol. Greatest Nine tem uma proposta de jogo mais realista que os games anteriores da modalidade para o console. Para começar, seus personagens não são pequenos e cabeçudos. O jogo é um ótimo simulador, com gráficos digitalizados e boa diversão.

Os gráficos são detalhistas. Neste ângulo você vê a torcida nas arquibancadas



Os jogadores agora são digitalizados, o que dá maior realismo às partidas



### PLAYSTATION

## Armored Core

Ação/Simulador, da From Software, 1 ou 2 jogadores, CD japonês. Save no Memory Card. Já nas prateleiras.

Apesar do visual legal, é meio difícil de jogar



8298 01:40 8739



Uma das sacadas legais do CD é poder jogar no modo Versus

8,5

Jogoção de robô! Gráficos muito bons, ótima resolução e cenários muito bem feitos. Você deve cumprir uma enormidade de missões e detonar um monte de inimigos. Isso torna o desafio muito longo e faz sua vida ficar um pouco difícil em certos momentos. Para se dar bem equípe seu robô de acordo com a missão. O ponto forte de Armored Core é sua jogabilidade: é tudo muito rápido e os comandos respondem bem. A resposta só é ruim na hora de controlar o robô no ar, mas é só usar uns foguetes bons e tudo melhora. No modo Versus a tela se divide em dois e dá pra escolher os cenários.

PLAYSTATION

### Swagman

Adventure, da Eidos, 1 jogador, Save no Memory Card. Já nas prateleiras.

7,5

O seu objetivo é salvar uma garota das garras do terrível Swagman, o malvado mestre dos pesadelos. Para isso você tem de atravessar inúmeras passagens secretas, labirintos muito grandes e encontrar várias chaves ao longo de todo o caminho. O som e os gráficos de Swagman são regulares, com visão do alto tipo RPG, e desafio muito bom. No começo parece meio fácil de jogar, mas conforme as fases vão passando você percebe que o jogo é legal. E fique esperto: você pode subir nas partes mais altas dos cenários. Para isso basta empurrar os caixotes que aparecem. Desse jeito você pode alcançar lugares mais elevados.



Para avançar no jogo mande esta cama pelos ares. Depois destrua a parede



Aproveite o sono pesado do seu pai e pegue energia



As manchas claras são aranhas. Pegue-as e solte-as para que façam caminhos



O chefe abbóra é pentelinho, desça lanterna nele!

SATURNO

## Shining the Holy Ark

RPG, da Sega, 1 jogador. Já nas prateleiras.

**7,5** Um RPG tradicional e dos bons, já disponível na versão em

inglês. Você começa com três personagens e entra num enorme labirinto para salvar um amigo. Neste "dungeon" pintam fantasmas, zumbis e bichos para destruir no corpo-a-corpo, com mágicas de agressão, de cura, ervas e armas que podem ser trocadas. A visão é em primeira pessoa, mas a jogabilidade decepciona e seu personagem anda aos trancos. O desafio é eficiente, mas pouco inovador: você só fica parando a todo momento para detonar criaturas repetidas.



Criaturas como esta aparecerão às pencas em todo o jogo. Até você enjoar.



Antes de Rodi acompanhar você vai "rolar" uma luta contra ele.



That explains it. No wonder you were the only one out here when we arrived.

Saiba usar bem os diálogos para acumular itens e armas.

PLAYSTATION

## Slam Dragon

Luta, da Jaleco, 1 ou 2 jogadores. CD japonês. Save no Memory Card. Já nas prateleiras.

Apesar do tamanho dos personagens, não se iluda: o jogo é um vexame.



Os golpes especiais têm os comandos parecidos com os do Street Fighter.

**5,0** Pisada na bola feia da Jaleco, que produziu um fiasco em vez de um game de luta. Slam Dragon tem gráficos 2D muito malfeitos, personagens hediondos, péssima movimentação e cenários pobres. Os golpes "especiais" são totalmente sem graça mas, se você ainda quer encarar o jogo, saiba que são oito lutadores acessíveis e mais um secreto, chamado X. Você pode jogar em um dos cinco níveis de dificuldade. Mas dificuldade mesmo é encontrar jogabilidade neste game.

SATURNO

## Winning Post EX

Esporte/Turfe, da Koei, 1 jogador. CD japonês. Já nas prateleiras.



O game vem com muitos vídeos sobre cavalos. Coisa de fissurados.



Na hora da corrida você não joga. Apenas assiste a tudo.

**6,0** Galera, os games de corrida de cavalo são o maior sucesso no Japão. Mas se você não gosta de Turfe, caia fora. O CD vem repleto de animações mas você não corre: contacta agentes para as corridas, treina seu cavalo e seu jóquei, enfim, administra o processo. Depois, assiste à corrida e vê se acertou ou errou. É só isso.

PC

## Diablo com Super Sena



Duplicate dinheiro e o que quiser - Enquanto não descobrimos um código secreto para este jogo, fique com esta manha espertíssima. Com ela você pode duplicar qualquer coisa de que precise (arma, escudo, dinheiro etc) usando um livro de "Town Portal" ou um scroll de "Town Portal". O melhor item que você pode duplicar é dinheiro.

Esta magia permite que você abra um portal (foto) que o transporta para a cidade. Você a encontra nos labirintos da igreja ou pode comprar uma com a bruxa. Depois que conseguir a magia, desça para o labirinto e "limpe" a área matando os monstros que estiverem por perto. Agora jogue no chão o item que você quer duplicar. Use a magia de Town Portal abaixo (à frente) desse item, escolhendo com cuidado o local onde colocará o Portal: você deverá ver na tela o portal e atrás dele o item. Agora clique com o mouse para apanhar o item. Ao fazer isto você será também transportado para a cidade. Quando voltar ao labirinto, o item que você usou ainda estará caído no chão. Agora é repetir quantas vezes quiser. Vai ser preciso um pouco de prática, mas depois valerá a pena...



PC

## Shadow Warrior

QUENTE!



**Supercheats** - Para usá-los, aperte a tecla "T" para entrar no modo TALK. Depois basta digitar o cheat que preferir.

**SWGREED** - Habilita todos os cheats

**SWCHAN** - Invencibilidade

**SWGIMME** - Dá todos os itens

**SWGHOST** - Modo fantasia

**SWTREK XY** - Pula de fase. Substitua X pelo número do episódio e Y pelo da fase que quiser.

**SWLOC** - Mostra suas coordenadas na tela

**SWM** - Liga/Desliga o automapa

**SWRES** - Muda a resolução da tela

**SWSTART** - Volta para o início do jogo

**WINPACHINKO** - Vitória garantida nas máquinas de Pac (çaça-níqueis).

PC

## Perfect Weapon



**Passwords espertas** - Empacou geral? Então escolha a password que quiser para ir para fases mais avançadas do game.

**Fase Ice** - DBDBBABA

**Fase Garden** - ADDCAADC

**Fase Forest** - ACBABBCC

**Fase Desert** - ADDDCACC

**Fase Proteus** - DDBDBBCA

PC

## G-Nome



**Invencibilidade e outras mumunhas** - Truques bons e fáceis de executar. Use os comandos a qualquer momento do jogo.

**Invencibilidade** - Aperte CTRL + I  
**Munição completa** - Aperte CTRL + Z  
**Destrua o alvo** - Aperte CTRL + F

# NEO GEO CD: NUNCA FOI TÃO BARATO TRAZER O ARCADE PARA CASA.

**DESTAQUES**  
R\$ ~~89,90~~ CADA



**KING OF FIGHTERS '97**



**REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL**



**SAMURAI SHODOWN 4**

**NEO GEO CD**

**NOVO PREÇO**

**1+9x R\$ 48,91**  
ou 3x R\$ 129,00



JÁ VEM COM 2 CONTROLES  
E 6 JOGOS GRÁTIS.\*

**PARA COMPRAS  
ACIMA DE R\$ 450,00  
VOCÊ GANHA UMA  
EXCLUSIVA CAMISETA  
NEO GEO.**

**TOP 10**

R\$ ~~84,90~~ CADA



**1 KING OF FIGHTERS '96**

**NOVO PREÇO  
79,90**

**2 METAL SLUG**



**3 REAL BOUT FATAL FURY**

**4 AERO FIGHTERS 2**



**5 KING OF FIGHTERS '95**  
[R\$: 59,90]

**6 SUPER SIDE KICK 3**

**7 ART OF FIGHTING 3**

**8 PLEASURE GOAL**

**9 WORLD HEROES PERFECT**

**10 SAMURAI SHODOWN 3 [R\$: 59,90]**

## CLASSICOS - R\$ 45,90 CADA

ART OF FIGHTING 1

FATAL FURY 1

GHOST PILOTO

NAM 1975

SUPER SIDEKICKS 1

ART OF FIGHTING 2

FATAL FURY 2

KARNOV'S REVENGE

NINJA COMBAT

SUPER SIDEKICKS 2

BASEBALL STARS 2

FATAL FURY 3

KING OF FIGHTERS '94

SAMURAI SHODOWN 1

THE SUPER SPY

BLUE'S JOURNEY

FATAL FURY SPECIAL

KING OF MONSTERS 2

SAMURAI SHODOWN 2

TOP HUNTER

CROSSED SWORDS

FOOTBALL FRENZY

MUTATION NATION

SENGOKU 1

WORLD HEROES 1

FRETE INCLUSO PARA O ESTADO DE SÃO PAULO. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

**LIGUE  
AGORA**

**(011) 7295-9666**

**E RECEBA  
EM SUA CASA**



**DIRECTSHOPPING**

TAMBÉM NA INTERNET  
<http://www.dshop.com>

PC

# Blood



**Supercheats** - A primeira lista funciona na versão shareware do game. Mas damos também códigos para a versão completa. Digite-os a qualquer momento o boa cortição!

**GTIDAHO** - Todas as armas e munição

**GTMONTANA** - Todas as armas, munição e itens

**GTGRISWOLD** - Completa seu armor (proteção)

**GTSATCHEL** - Todos os itens

**GTONERING** - Invisibilidade

**GTMARIO** - Muda de nível

**GTKRUEGER** - Dá resistência ao fogo

**GTCOUSTEAU** - Dá 200% de Health

**GTVOORHEES** - Invencibilidade

**GTLARA CROFT** - Munição completa para as armas

**GTRATE** - Mostra quantos frames por segundo seu micro está exibindo

**GTGOONIES** - Mapa completo do game

**Cheats para a versão completa:**

**TMAP** - Mapa completo

**TAMMO** - Munição completa

**TGOD** - Invencibilidade

**TGUNS** - Dá todas as armas

**TKEYS** - Dá todas as chaves

**TCLIP** - Modo fantasma (você atravessa as paredes)

PC

# Time Comando



**Supercheats** - Digite o código que quiser, a qualquer momento do jogo.

**HUIBON** - Dá todas as armas

**VONLUX** - Recupera toda a energia

**TIXOBO** - Pula de nível

**Todas as passwords** - Jogue na fase que quiser. Escolha a senha e coloque-a na tela Start Code.

## NÍVEL EASY

Level 2 - DMAKD/JMF

Level 3 - HMPSTWIF

Level 4 - JOMSZZHV

Level 5 - LPUJMLW

Level 6 - FGAZTPK

Level 7 - JGPHKDNS

Level 8 - RIWUSFNM

## NÍVEL HARD

Level 1 - SODOLGNK

Level 2 - TFSVJMC

Level 3 - XFYAMXIE

Level 4 - ZOVASAV

Level 5 - BODSGWLW

Level 6 - VEJHMOKO

Level 7 - ZEYPCHEQ

Level 8 - HMFDLGNN

## NÍVEL REGULAR

Level 1 - MLDLZGGE

Level 2 - BCJAKKFY

Level 3 - PCYIAYBZ

Level 4 - HILVIGBBO

Level 5 - JKDAQNEQ

Level 6 - DBJPARDJ

Level 7 - HBYXQUEAK

Level 8 - PDLZGCG

PC

# Duke Nukem 3D & Plutonium Pack



**Supercheats** - Funcionam na versão original do jogo e também na complementar, Duke Nukem 3D Plutonium Pack. Para usá-los, aperte a tecla "D", depois a tecla "N" e só então digite o código que preferir.

**CORNHOLIO** - Invencibilidade mais vôo infinito (Jetpack)

**KROZ** - Invencibilidade mais vôo infinito (Jetpack)

**COSMO** - Vôo infinito (Jetpack)

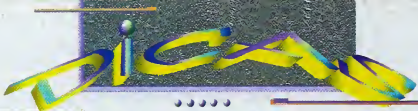
**STUFF** - Todas as armas, chaves e munição completa

**ITEMS** - Todos os itens e chaves

**SCOTTY XY** - Pula de fase. Troque X pelo número do episódio e Y pelo número da fase que quiser.







NINTENDO 64

# Debug total em Hexen



**Debug geral** - Dica animalíssima para barbarizar. Detalhe: não funciona no nível Difícil de jogo. Comece um novo game e aperte Start para pausá-lo. Na tela da pausa, faça a sequência ↑C, ↓C, ←C, →C. Se o truque funcionar, aparecerá a opção Cheat. Entre nessa opção e faça a sequência que quiser da lista.

**Invencibilidade** - ←C, →C, ↓C.

**Clipping** (Para atravessar paredes) - Aperte 20 vezes ↑C e depois ↓C.

**Seleção de fases** -

←C, ←C, →C, →C, ↓C, ↑C.

**Butcher** (Destrói os monstros) -

↓C, ↑C, ←C, ←C.



**Recuperar a energia** - ←C, ↑C, ↓C, ↓C.

**Pegar todas as chaves** - ↓C, ↑C, ←C, →C.

**Pegar todos os artefatos** -

↑C, →C, ↓C, ↑C.

**Todas as armas** - →C, ↑C, ↓C, ↓C.

**Todos os itens do Puzzle** -

↑C, 3X ←C, →C, ↓C, ↓C.

PLAYSTATION

# Rush Hour

**Supertruques** - Carros animais, pista secreta e outras mumunhas. Todas as dicas devem ser executadas na tela do título.



**Pista secreta** - X, ↑, ▲, ↓, R1, L1.

**Supercarros** - ↑, ←, →, X, ●, ■.

**Pistas invertidas** - ←, ▲, R1, ●, L1, ↓.

**Super Championship** - →, ■, ←, ●, ↑, X.

PLAYSTATION

# King of Fighters '96



**Personagens secretos** - Dica esperta enviada para jogar com os mestres Goenit e Chizuru. Colaboração do leitor Luiz Roberto da Silva, de Jacri (SP). Em qualquer modo de jogo, na tela de seleção de personagens faça a sequência ↑ ●, → ■, ← X, ↓ ▲.

PLAYSTATION

# War Gods

QUENTE!



**Debug com fase secreta** - Agora você faz o que quiser no game dos deuses da guerra, inclusive jogar no Secret Level dos Chefes, a Fase 7. Para isso, vá para o Options e modifique os quatro números da opção Cheat Code, conforme a lista que damos. Use os botões ■, X, ● e ▲. Se a dica funcionar a tela piscará uma vez. O primeiro número serve para acionar a dica e o segundo para desativá-la. Confira as possibilidades:

0705 - 5070 - Continues infinitos.

2358 - 8532 - Primeiro jogador invencível.

1224 - 4221 - Segundo jogador invencível.

7879 - 9787 - Primeiro jogador causa mais danos.

3961 - 1693 - Segundo jogador causa mais danos.

4258 - 8524 - Acaba o game depois de derrotar um lutador controlado pelo computador.

0322 - 2230 - Apertando HP + LK você executa um Fatality. Mas os Fatalities devem estar acionados em Options.

6969 - 9696 - Primeiro jogador controla Grox.

2791 - 1972 - Primeiro jogador controla Eros.

5550 - 5556 - Jogue sempre na Fase 1.

5551 - 5556 - Jogue sempre na Fase 2.

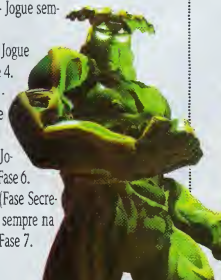
5552 - 5556 - Jogue sempre na Fase 3.

5553 - 5556 - Jogue sempre na Fase 4.

5554 - 5556 - Jogue sempre na Fase 5.

5555 - 5556 - Jogue sempre na Fase 6.

5557 - 5556 (Fase Secreta) - Você joga sempre na fase secreta, a Fase 7.



## PLAYSTATION

# Codename: Tenka



**Armas e fases** - Imperdível! Detone qualquer fase com todas as armas, fique de olho nesta dica.

**Todas as armas** - Pause o jogo e faça a sequência: segure L1 e aperte ▲, R1, ▲, ■, R1, ●, ■, solte L1.

**Seleção de fases** - Pause o jogo e faça a sequência: segure L2 e aperte ●, ●, ■, ▲, R1, ■, ▲, ● e solte L2.

## PLAYSTATION

# TigerShark

**Inimigos sem balas** - Acabe com a munição do adversário e seja dono da situação. Com esta dica só você vai soltar o dedo nos caras. Entre na tela de Resume Mission e digite o seguinte Password: "LENIN". Aperte Start e inicie o jogo sem levar um mísero tiro dos inimigos.

## SATURNO

# Marvel Super Heroes

**QUENTE!**

**Jogar sem jóias** - Funciona apenas no modo Versus. Na apresentação dos personagens aperte 3 Socos + 3 Chutes.

**Segunda cor do uniforme** - Se o personagem estiver na barra de seleção superior, segure ↑ por dois segundos e aperte qualquer botão. Se estiver na barra inferior, segure ↓ por dois segundos e aperte qualquer botão.

**Provocação** - Para tirar um sarro do rival aperte ↓ ↓ + 3 Socos + 3 Chutes.

## PLAYSTATION

# Wild Arms

**QUENTE!**



**Muitos itens** - Ganhe 255 itens de uma vez e barbarize! Só que essa dica é muito maniosa. Para você conseguir duplicar seus itens a primeira condição é que você deve estar com os três personagens.

Em segundo lugar, você tem que estar com apenas um item daquele que quer duplicar.

Em uma cena de batalha escolha o ícone de itens e use nesta sequência: com Rudy use um Heal Berry, com o Jack use outro Heal Berry e com a Cecilia ilumine o item que você quer duplicar e troque-o de lugar com o Heal Berry. Saia desta tela e coloque Cecilia no ícone de defesa. Pronto, o item está duplicado. Você pode fazer isso com todos os itens que quiser. Mas lembre-se: só dá pra conseguir quando estiver com apenas um ícone.

## PLAYSTATION

# Twisted Metal 2

**Tiro especial** - Diego R. M. Gautner, de Balneário Camboriú (SC), testou e mandou pra gente essa diquinha legal. Ela é muito boa para facilitar sua vida. Digite a senha abaixo para ganhar um disparo especial com três mísseis ao mesmo tempo:

**Tiro especial** - ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, R2

**Recuperar a vida** - ↓, ↑, →, ←, ↑, ↑, ↓, ↓.



## PLAYSTATION

# TNN Hardcore 4X4

**Cabeças voadoras** - Velharia bacana! Quem não se lembra do bom e velho asteróides, aquele jogo de Atari que fez muito sucesso tempos atrás? Com esta dica você pode entrar no jogo secreto no qual, ao invés de asteróides, você tem que destruir as cabeças dos criadores do game.

**Túnel do tempo** - Entre no modo Time Trial, selecione Edit Name e entre com o nome DUTCHMAN. Vá para a tela de Options, entre e selecione Credits. Você vai ver o nome ROIDS, entre e detone as cabeças voadoras.

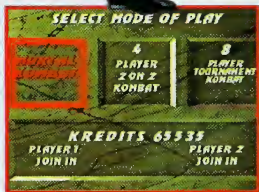


## SATURNO

# UMK3

**65.535 créditos** - O leitor esperto Pedro Marques Pellicano, de São Paulo (SP), mandou pra gente essa moleza. Comece o jogo no modo Mortal Kombat e deixe o computador acabar com os 5 créditos que

o jogo tem. No último crédito do segundo Round (o primeiro você deve perder) aperte Start no segundo controle, assim você vai para a tela de Select Mode of Play. Deixe Shao Khan rir três vezes e Mortal Kombat será selecionado automaticamente. Agora quando perder a luta será avisado na tela de Select Mode of Play que você tem 65.535 créditos.



## PLAYSTATION

# Iron & Blood

**Jogue com os mestres** - Na tela de seleção de personagens faça a sequência:

Lord of chaos - ↑, ↑, ←, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ▲, + X.

Minion of Order - ← + ■, → + ●.

Strahd - ↑, →, ↓, ←, R1, R2, L2, L1.

## PLAYSTATION/SATURNO

# NBA JAM Extreme

**QUENTE!**

**Turbilhão de dicas** - Batelada pra você arrasar e se tornar o maior craque do basquete.

**Pé grande** - Quando estiver saindo da tela de seleção do Cabeçudo, pressione e segure o botão Lou R.

**Selecione equipe aleatória** - Na tela de escolha de time, aperte simultaneamente ↑ e Turbo.

**Seleção aleatória de jogador** - Depois de fazer a dica da seleção aleatória, aperte simultaneamente ↑ e Turbo.

**Para sumir com as estatísticas** - Na tela de seleção de equipe, aperte simultaneamente ← e Extreme para ligar ou desligar as estatísticas.

**Jogadores médios com cabeçudo** - Na tela de seleção dos Cabeçudos aperte ↑, ↓, ←, →, ↓, ↑, ↑ e seleccione "Yes".

**Turbo permanente** - Aperte e segure o Turbo. Na tela de VS, aperte ↑, ↓, ↑, ↓, então solte o Turbo.

**Medidor de turbo invisível** - Aperte simultaneamente e segure Turbo e Extreme. Aperte ↑, ↓, ↑, ↓ e então solte os botões.

**Desligar platéia** - Aperte simultaneamente e segure Extreme, Passe e ↑. Solte todos os botões na tela VS.

**Para jogar sem ajuda do computador** - Aperte Extreme, Turbo e passe duas vezes.

**Para jogar com bola de praia** - Aperte Passe duas vezes, Turbo, Extreme, Turbo e Passe duas vezes.



**Para jogar com bola de futebol** - Aperte Passe duas vezes, Turbo duas vezes e Extreme três vezes.

**Mãos rápidas** - Aperte Passe três vezes, Turbo três vezes, Extreme três vezes e Passe três vezes.

**Para melhorar arremesso de três pontos** - Aperte Passe oito vezes, Extreme e Passe sete vezes.

**Para interceptar arremesso** - Aperte Extreme oito

vezes, Passe e Extreme nove vezes.

**Dead-eye Dick (melhora arremesso e enterrada)** - Aperte Turbo cinco vezes, Passe, Extreme e Turbo seis vezes.

**Arremesso super rainbow** - Aperte Turbo cinco vezes, Passe duas vezes e Turbo seis vezes.

**Estatísticas em velocidade máxima (para todos os jogadores)** - Aperte Extreme dez vezes e Passe três vezes.

**Para escolher jogadores secretos, coloque as seguintes iniciais e datas:**

**Sculptured Team 1**

Daren Smith - DRS APR 10

**Sculptured Team 2**

Dean Morrell - DSM MAY 9

**Squid Team**

Chris Hawkes - CDH FEB 21

**Acclaim Team 1**

Air Nick - ARN MAY 18

**Acclaim Team 2**

Air Dog - SAM JAN 21

**Celebrity Team**

Frank Thomas - BIG DEC 6

**Special Sports Team**

Air Nick - ARN MAY 18

**Misfit**

Chris Slate - JCS DEC 8

**Rookie Team 1** - SCT NOV 14

**Rookie Team 2** - REG JAN 17



**Happy Team** - MJT MAR 22

**All Star East Team 1** - LMH JUN 28

**All Star East Team 2** - EST MAR 14

**All Star West Team 1** - WST JUL 12

**All Star West Team 2** - RMC APR 21



## SATURNO

# Impact Racing



**Boiada geral** - Passwords espertas para barbarizar no jogo.

**Invincibilidade** - I.AM.IMORTAL

**Munição infinita** - LOADS OF STUFF

**Todas as armas** - ALL TOOLED UP

**Jogar na última pista** - ENDGAME LEVEL

**Pista de Bônus** - BONUS LEVELS

**Pular fases** - RABBIT BADGER

**Animação final do jogo** - JOURNEYS.END

## NINTENDO 64

# Star Wars Shadows of the Empire



**Jogue com os inimigos** - Dica complicada para jogar com a galera do mal. Comece um novo jogo em um Slot vazio e coloque o nome **Wampa.Stompa**. Observe que o W e o S são maiúsculas e que os pontos significam espaços. Feito isso coloque a dificuldade em Medium. Quando você começar a jogar a fase "Battle of Hoth", pause o game, vá para a tela de opções, mude o controle para Traditional e volte para o jogo. Destrua todos os "Droids" desta fase. Quando começar a segunda fase, na tela onde o AT-ST aparece, faça a seqüência **←**, no direcional Pad **+** **→C**. Então coloque **↑** no Stick 3D e você vai estar no comando da máquina. Use **→C** para mudar a visão e escolha o ângulo de controle do AT-ST. Use a mesma seqüência na fase "Escape from Echo Base" e jogue com o Wampa. Nesta mesma fase, use a seqüência **→+→C, ↑** e controle um Snowtrooper. **Super Weapons** - Esta dica só funciona no modo de dificuldade Jedi. Comece um novo jogo e entre com o nome Jabba, (o ponto significa um espaço). Assim sua arma fica um pouco mais forte. Mas a mudança é praticamente imperceptível.

**Urros do Wampa** - Quando começar um novo jogo entre com o nome R.Testers.ROCK (prepare que existem letras maiúsculas e minúsculas). Fazendo isso você vai ouvir em alguns lugares os urros do Wampa.

# Tilt's

Game Locadora

### TILT'S 1

Av. do Imigrante Japonês, 93 S.L. - Vila Sônia  
Tel. (011) 843-9021

### TILT'S 3

Av. Jabaquara, 1469 Loja 21 - Saúde  
Tel. (011) 5583-3468

### TILT'S 4

Av. Heitor Penteado, 1928 - Sumarezinho  
Tel. (011) 262-0980

### TILT'S 5

Praça da Liberdade, 141 Loja 8 - Liberdade  
Tel. (011) 278-9714 Ramal 338

### TILT'S 6

Rua Marselhesa, 61 - Vila Mariana  
Tel. (011) 5084-1771

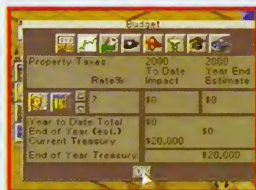
- Master System • PlayStation
- Neo Geo CD • Game Gear
- Mega Drive • Game Boy
- Super Nes • PC Engine
- Playdia • Nintendo 64
- Nintendo • Neo Geo
- Jaguar • Saturn • 32 X • 3DO

- SALÃO DE JOGOS
- VENDAS • LOCAÇÕES
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA

## PLAYSTATION

# SimCity 2000

**Tudo por dinheiro** - Dica da hora para você conseguir \$1 milhão em créditos. Esta dica pode ser executada em uma cidade pronta ou ao começar uma nova cidade. Quando você estiver jogando, vá à tela de Budget (orçamento) e faça a seguinte seqüência: Segure R1 e aperte X, ●, ▲, ■, solte R1, segure L1 e aperte X, ●, ▲, ■ e solte L1, segure R2 e aperte X, ●, ▲, ■, solte R2, segure L2 e aperte X, ■, ▲, ●, solte L2.



RUA FERRO DO JAPI, 859  
TATUAPÉ - CEP 03309-000  
TEL/FAX 941-9957

Fundador  
Victor Civita  
(1907-1990)

Directoria  
Angelo Rosal  
Roberto Civita



EDITORA AZUL

Director Superintendente: Angelo Rossi

Superintendente Comercial: Carlos R. Berfinck  
Diretor Editorial: Carlos C. Amada  
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

4249  
**GAMES**

REDAÇÃO

Editor-Chefe: Paulo Montoia

Editor de Arte: João Aliton O. de Andrade

Editor: Odair Braz Junior

Editora-Assistente de Arte: Leticia A. Alves

Analista de Jogos: Ivan Cordon, Ronny Marinoto

Coordenadora de Produção: Érica Assan Câmara

Colaboraram nesta edição: Consultores - Hugo Santos, Ivan David e Toni Cavalheiro.

Ilustração de capa - Sérgio Carreras. Fotografia - João Raposo. Tradução - Luis Fábio Marchesoni R. Mietto.

Correspondente - Ângelo Ishi (Japão).

Colaboraram no Suplemento: Suzette Stimpel (coordenação), Mozart Latona (edição de arte)

STAFF EDITORIAL

Secretaria Editorial: Regina Giannetti

Azul Press: Benjamin S. Gonçalves

Sistemas Editoriais: Walter Toscano

COMERCIAL

Gerente de Produto: André Felipe D'Amato

Assistente de Produto: Wagner Pinheiro

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsori

PUBLICIDADE

Diretor: Ênio Vergeiro

Gerente: Ana Lúcia Serra

Contatos Comerciais: Miriam Horta, André Madrid, Marília Gullit Hindi

Coordenação/Supervisão: José Soares

Coordenação: Rafael Millette

Gerente de MKT Publicitário: Cintia Mourão

Ação Games edição 120, Outubro de 1997, é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630. Números atrasados: (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque). Peça ao seu jornalista, à distribuidora Dinap de sua cidade ou pela Caixa Postal 2505, Osasco - SP; fax (011) 868-3018; telefone (011) 810-4800, das 8 às 19 horas. Pagamento pelos cartões Visa, Creditcard e Diners, ou cheque nominal, ao preço da última edição em banca mais despesas postais.

dinap.na@email.com.br

IMPRESSÃO NA DIVISÃO GRÁFICA

EDITORA AZUL S.A.

**ANER**

**IZV**

EDITORA AZUL / ENDEREÇOS

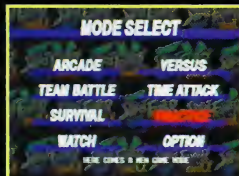
São Paulo: Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, Tel.: (011) 867-3000, Caixa Postal 62254, CEP 05315-970, Fax: (011) 867-5300.

Rio de Janeiro: Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021, Tel.: (021) 332-0313, Caixa Postal 4816, Fax: (021) 532-1489 / 532-1583.

PLAYSTATION

# Detone um Bônus Game secreto em Street Fighter Ex Plus Alpha

Truque da hora - A gente se desca-belou para conseguir dar este toque para você. Agora é só alegria! Na tela de Seleção de Modos (veja a foto) coloque o cursor sobre o Practice, aperte Start ↑ ↑ → ↑ ↑ e aperte Start novamente. Se a dica funcionou, aparecerá na tela a frase "Here comes a new game mode". Aí, basta entrar no Practice, escolher o Bônus Game e matar a saudade dos bônus do barril de Street Fighter 2.



EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

INTERESSE GERAL

**Terra**  
VIAGEM, NATUREZA E CULTURA  
**Saúde!**  
REVISTA DE PREVENÇÃO E SAÚDE  
**Viagem**  
E TURISMO  
ROTEIROS TURÍSTICOS

ENTRETENIMENTO

**contigo!**  
SEMANAL DE TV E NOVELAS

**SHOWBIZZ**  
ROCK, POP E COMPORTAMENTO

**SET**  
CINEMA E VÍDEO

**4249 GAMES**

VÍDEOGAMES E JOGOS PARA COMPUTADOR

FEMININAS

**AnaMaria**  
A PARCEIRA DO DIA-A-DIA DA MULHER

**carla**  
COMPORTAMENTO ADOLESCENTE

**BOA FORMA**  
BELEZA, FITNESS E SAÚDE

**HOROSCOPO**  
A REVISTA DOS ASTROS

ESPORTIVAS

**FLUIR**  
SURF E FLUIR

NOSSOS REPRESENTANTES

Rio de Janeiro: Segmento Editora IBC Ltda. - Av. Marçal Câmara, 160 - 9º andar - sala 909 - Rio de Janeiro, RJ, CEP 20020-080 - Tel.: (021) 220-5762

Bahia: AGM Consultoria de Relações e Representações Ltda. - Av. Tancredo Neves, 805 - Ed. Espaço Empresarial, nº401 - Pituba - Salvador - BA - CEP 41200-021 - Telef.: (071) 341-6986/6980/1765  
Brasília: Espaço Com. Int. e Reg. Ltda. - RSC Ed. Becantim - conj. 17016 - Brasília - DF - CEP 70309-000 - Tel.: (061) 223-2134/821 - 0306 - Fax: (061) 323-5395

Campanha: Lumina Comunicação Ltda. - Rua Condição, 253 - 2º andar - Sala 2004 - Campinas - SP - CEP 13010-000 Tel.: (019) 253-7175 - Fax: (019) 252-7975

Ceará: AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - Sala 103 - Fortaleza - CE - CEP 60050-000 - Tel.: (085) 254-1666/045 - Fax: (085) 221-4781

Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Com. Ltda. - Av. Contorno, 8000 - Ed. Wall Street - sala 1101 - Belo Horizonte - MG - CEP 30110-907 - Tel.: (031) 295-8789 / 292-0467

Pernambuco: M.L.C. Repres. Com. Ltda. - Av. Cândido de Abreu, 628 - c. 604 - Bloco B - Curitiba - PR - CEP 60550-005 - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844

Piauí: MultiRevistas Publicidade - Av. Santos Barreto, 1186 - 15º andar - anexo 1501 - Ed. São Rafael - Bairro São José - Recife - PE - CEP 50020-000 - Tel.: (081) 424-3219

Ribeirão Preto: Intermedia Repres. de Publicidade S/C Ltda. - Rua João Pinheiro, 164 - Ribeirão Preto - SP - CEP 14025-010 - Tel.: (016) 635-9630 - Fax: (016) 635-9233

Rio Grande do Sul: Repres. Sól. - Al. Coelho Neto, 40 - 3º andar - Bairro Bos Vistas - Porto Alegre - RS - CEP 91340-340 - Tel./Fax: (051) 328-1344

Santa Catarina: Dy Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 131 - Cond. Village II - Bairro Lagoa da Conceição - Florianópolis - SC - CEP 68002-210 - Tel./Fax: (048) 232-0619

# FIRE THE MAX

IMPORTED  
HIGH PERFORMANCE  
TECHNOLOGY  
BEST PRICE

TENNIS



SLAM JAM  
WHITE/ROYAL BLUE

TENNIS



CAPTIVA  
WHITE/BLACK/PURPLE

TENNIS



HITCHER  
WHITE/PURPLE

TENNIS



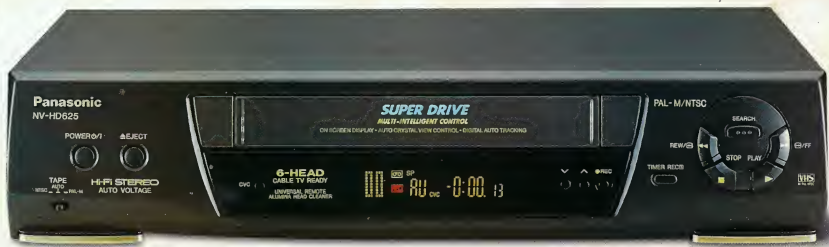
CROSS COURT  
WHITE/NAVY BLUE

TENNIS



SPAZIAL  
WHITE/PURPLE

le coq sportif®   
Max the moment.



NV-HD625

## A operação mais complicada do novo Vídeo Hi-Fi Panasonic: ligar.



### Retroavengers

Preservando a cultura gamer!

Scans: crimsonphoenix  
Edição: crimsonphoenix  
Revista: crimsonphoenix

Esse trabalho é gratuito e distribuído de maneira digital na internet.

Se você pagou por ele, foi enganado! Denuncie!  
<http://retroavengers.blogspot.com.br/>

### Super Drive:

#### Facilidade

4 Key Program: muito fácil programar a gravação.

#### Praticidade

Intro Jet Scan: localiza rapidamente trechos gravados.

#### Rapidez

82 segundos: a mais rápida rebobinagem.

### E mais itens inteligentes e descomplicados:

- Som Hi-Fi estéreo/SAP.
- Controle remoto multimarca.
- Limpador automático das cabeças do vídeo.
- Cabeças de vídeo de longa vida.
- Sintonia automática imediata.

**Panasonic**  
MARCA MUNDIAL DE CONFIANÇA.